NINTENDO • SUPER NES • GAME BOY • NES • SUPER FAMICOM • ARCADES

GAME POWER

ANO 1 - Nº 1
JULHO DE 1992
Cr$ 7.900,00

REVELAMOS TUDO!

STREET FIGHTER II

E mais:
Blanka vs. Chun-Li
num cartaz
Imperdível

PROMOÇÃO

Três SUPER NES e mais 100 prêmios em troca de uma frase!

Dois NES, cartuchos, bonés e camisetas!
ENTRE NESSA!!

- POWER DICAS DE MAIS DE 25 JOGOS DIFERENTES!
- Flying Warriors até o fim!!
- LANCAMENTOS QUENTES DE 8 BITS!
- SEGA e NINTENDO: o que vamos jogar no futuro!

Passo a passo de Contra III!

Finalmente, uma revista especializada em Nintendo!!

SE VOCÊ ESTÁ PENSANDO EM MONTAR UMA LOJA ESPECIALIZADA EM GAMES

Ampliar, reformar ou incrementar com as últimas novidades em Nintendo, Super-Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, Game Gear, Game Boy consulte a Progames, a primeira empresa do país a oferecer assessoria aos seus clientes. Garanta o seu sucesso.

SE VOCÊ ESTÁ PENSANDO EM MONTAR UMA LOJA ESPECIALIZADA EM GAMES

Seja um franqueado Progames. Venha fazer parte da maior e mais bem sucedida rede de lojas de videogames do país.

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

Endereço para correspondência: Rua Pio XI, 656 CEP 05060 - Tels.: (011) 261.7935 / 831.0444 / 831.5787

PASSE SUAS FÉRIAS COM A GENTE!

Na Progames suas férias terão mais emoção.
Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games.

"ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO":

São Paulo:
- **Lapa** - Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831.0444
- **Santana** - R. Voluntários da Pátria, 3229 Tel.: (011) 950.6329
- **V. Formosa** - Rua Araçá, 213 - Tel.: (011) 915.4635
- **Taiuapé** - R. Serra do Japi, 766 Tel.: (011) 941.9957
- **P. Continental** - Av. Antonio S. Noschese, 127
- **Pirituba** - Rua Benedito de Andrade, 224 Tel.: (011) 876.5531
- **Jd. Paulista** - Rua Pistoia Gomide, 1088 Tel.: (011) 288.2200
- **Chácara Sto. Antonio** - Rua Octávio Machado, 992

Guarulhos: Av. Paulo Faccini, 935 1º andar Tel.: (011) 209.0971

Santo André: R. Pe. Manoel de Paiva, 120 Tel.: (011) 440.9396

S. B. do Campo: Rua Municipal, 446 - Tel.: (011) 458.2682

S. C. do Sul: Rua Amazonas, 898 - Tel. (011) 441.9429

Bragança Paulista: R. Dr. Cândido Rodrigues, 230 Tel.: (011) 433.0998

S. J. dos Campos: Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 Tel.: (0123) 41.7250

Campinas: Av. Andrade Neves, 1664 Tel.: (0192) 41.6826

Rio de Janeiro: **Tijuca** - R. Major Ávila, 242 Lj. F Tel.: (021) 264.8336

Brasília: SCLN 313 Bl. E Lj. 64 - Tel.: (064) 274.3311

Salvador:
- R. Araújo Pinho, 523 - Tel.: (071) 336.5552
- R. Juvenano Duarte, 38 - Senhor do Bonfim Tel.: (075) 541.1716

João Pessoa: **Tamboú** - Av. Nego, 200 Sl. 112 Tel.: (083) 226.3369

Campo Grande: R. Pedro Celestino, 1747 Tel.: (067) 624.5334

Cuiabá: **Av. Isaac Póvoas**, 1217 - Tel.: (065) 624.7112

Vitória: **Praia do Canto** - R. Alexio Nelo, 1490 Lj. 1 Tel.: (027) 225.0639

Belo Horizonte: **Savassi** - Av. do Contorno, 6263 Tel.: (031) 225.6921

Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 Lj. 5 Tel.: (031) 496.1644

GAMEPOWER

SUMÁRIO

6 Acabe Street Fighter II já!

4 **Carta do Editor**

6 **SNES Lançamentos**
Street Fighter II, Top Gear, Rocketeer e outros jogos quentes!!

12 **Promoção**
Você pode ganhar um [illegible] NES!!

18 **SNES Total**
Como passar por todos os chefes e fases de Contra III.

24 **SNES Power Dicas**

26 **A Próxima Onda**
Futuros lançamentos, novidades e fofocas de videogames.

28 **NES Total**
Flying Warriors até o fim.

32 **NES Power Dicas**

34 **NES Lançamentos**
Race America, Vice e outros!

38 **Telamania**
O futuro da briga entre Nintendo e Sega.

40 **Arcade Lançamento**

42 **Game Boy Lançamentos**
Banco Imobiliário e outras novidades portáteis.

43 **Game Boy Power Dicas**

46 **Os 10 mais**

18 Atire sem parar em Contra III!

40 Economize fichas em Street Fighter III

34 Conheça o jogo-sensação dos EUA

CARTA DO EDITOR

Chegou a GAMEPOWER, a única revista do Brasil especializada no sistema Nintendo de videogames. Com dicas, mapas, lançamentos e notícias quentíssimas, ou seja, com tudo o que você precisa saber sobre Super NES e Super Famicom (que reunimos sob a rubrica de SNES, para facilitar), NES, Game Boy e videogames em geral. Você não precisa mais gastar uma fortuna com revistas estrangeiras, à procura de informações seguras e super-atuais sobre os jogos e consoles da Nintendo. De hoje em diante, falou Nintendo, falou GAMEPOWER.

O destaque desta edição, é claro, ficou para o lançamento histórico do cartucho de Street Fighter II.

"De hoje em diante, falou Nintendo, falou GAMEPOWER"

Publicamos as melhores dicas, como aplicar os golpes especiais, acabar o jogo e como apelar, além de oferecer, como brinde, um poster inesquecível. Mas não é tudo. Tem Flying Warriors para NES e Contra III para SNES até o fim, POWER DICAS para os três sistemas e uma análise brilhante da disputa entre Nintendo e Sega, feita por Marcelo Kamikaze, um dos quatro críticos especializados que recrutamos para lhe dar a palavra final sobre cada jogo. Aproveitem.

O EDITOR

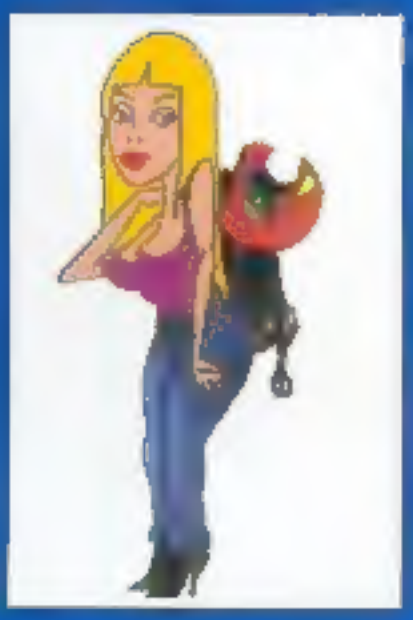
CONHEÇA OS CRÍTICOS DA GAMEPOWER

"Baby" Betinho

Nosso "Baby" foi descoberto pela GAMEPOWER jogando Street Fighter II numa locadora dos Jardins, em São Paulo. Detonava tudo quanto era pivete. É especialista em jogos de luta em geral, mas gosta mesmo de "kick and punch", tanto em console como em arcade. Também joga carts de esportes e tiro. Tem 21 aninhos.

Marcelo Kamikaze

Embora tenha apenas 19 anos, o nosso jap é o intelectual da revista. Foi descoberto lendo revistas japonesas - em japonês, é claro - numa loja pouco recomendável no coração do bairro de Liberdade em São Paulo. É o nosso especialista em RPGs, mas joga bem qualquer coisa que liga na tomada. Usa expressões complicadas.



Marjorie Bros

A tia Marjoretes começou a brincar com o Atari do seu irmão dez anos atrás e nunca mais parou. Curte jogos de ação, como Mário (diz que já acabou todos) e Barbie, mas também gosta de carts de tiro e direção (não pára de jogar Top Gear!). Marjorie é natural de Porto Alegre, tem 26 anos e, embora não seja da nossa conta, está solteira no momento.

Lord Matias

O Lord é simplesmente o lorde. Carioca, fez um estágio de dois anos numa empresa de videogames nos EUA e um mestrado em música rap. É por isso que fala tanto inglês. Começou a carreira, na verdade, como disc jóquei, mas optou por este emprego na GAMEPOWER porque paga mais. Tem uma queda pelo som dos jogos e apenas 20 anos.

Ilustrações: Ricardo Vivona

GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

APRESENTA

o novo point dos videomaníacos

VENDAS NO ATACADO E VAREJO, ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) — Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

STREET FIGHTER II

Sai nos EUA e no Japão o melhor jogo de luta da história.

O lançamento mais esperado de toda a história do videogame já chegou às locadoras brasileiras. Street Fighter II provocou filas imensas no Japão, disputas entre jornalistas americanos e verdadeiros leilões nas importadoras do país. Valeu a espera. Com 16 mega de memória e um chip extra para som, a Capcom conseguiu traduzir o arcade para console com algo muito próximo à perfeição. Os personagens e os golpes (inclusive os especiais) do cartucho são quase iguais aos do arcade. Apenas os cenários mudaram um pouco para evitar "slowdown". E o som não chega a ser tão bom quanto o do arcade.

A história é conhecida. Doze lutadores de rua de várias partes do mundo disputam um campeonato "underground" de porradas. Como no arcade (versão II), você pode escolher entre oito deles.

Os mais temíveis são Ken e Ryu. Americanos e ex-amigos, os dois estudaram artes marciais juntos no Japão. O outro americano é Guile. Ex-prisioneiro de guerra, ele tem um ódio todo especial do ditador e último chefe, Vega. Vega matou um amigo seu durante a guerra do Vietnã. Chun - Li, a única mulher, compartilha o mesmo ódio. O mesmo ditador matou o seu pai, e ela foi testemunha. Quando soube que Vega havia desafiado o ganhador do campeonato, Chun - Li se inscreveu imediatamente. Motivo

Meninos, todo mundo que produz jogos de videogame devia ser amarrado e levado imediatamente para fazer um estágio na Capcom. Street II para SNES é simplesmente m a r a v i l h o s o!! Chiquérrimo. Nunca dei tanta porrada e com tanto gosto. Não fica devendo nadinha para o arcade. Falta, é verdade, um elefante ali e uma palmeira acolá, mas é só. O resto tá tudo aí. E se vocês quiserem detonar mesmo, escolham a Chun-Li, que dá mais gosto de acabar com todo aquele bando de fascistas fedorentos.

Marjorie Bros

diverso tem o Blanka, que está nessa por pura vaidade. Blanka foi perdido num desastre de avião na selva amazônica quando era bebê, depois de ser atingido por um raio. Dhalsim, um mestre indiano de ioga, também está nessa pela glória, não para ele propriamente, mas sim em nome da sua família.
Os dois grandalhões, Zangief e E. Honda, procuram honrar seus países de origem e suas tradições. Zangief vem da Rússia e treinou a vida toda, lutando com ursos selvagens! O

TOP SECRET ★ TOP SECRET

Experimente Street Fighter 2,5!

É fácil transformar seu Street Fighter II em Street fighter 2,5, ou seja, fazer uma luta de Ryu contra Ryu, Ken contra Ken, Blanka contra Blanka, etc. Ao ligar seu console, ainda na tela Capcom, digite: para baixo, R, para cima, L, Y, B, X, A. Atenção: você só terá quatro segundos para a operação.

(Dica oferecida à GamePower por Fabio P. Pacheri, da Real Video, São Paulo)

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Street Fighter II**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**Luta**
Nº de jogadores:	**1 ou 2**
Nº de fases:	**12**
Fabricante:	**CAPCOM**
Capacidade:	**16 Mega**

AVALIAÇÃO

	BE	MB
Gráfico:	**10**	**9**
Som:	**10**	**8**
Diversão:	**10**	**10**
Desafio:	**10**	**8**

Atenção "Kick and Punchers", este é o cart mais *power* de todos os tempos. O melhor gráfico, a melhor diversão e uma trilha sonora realmente bem trabalhada. Pela primeira vez você terá a oportunidade de ter um arcade em sua casa por um preço razoável. Parabens aos *brothers* da Capcom. Não se esqueçam: a Chun-Li luta bem, como disse a Marjorie... mas é mulher.

Baby Betinho

senhor E. Honda, por sua vez, é o melhor (e talvez o maior) lutador de sumô do Japão. Entrou nesse campeonato para provar a superioridade do sumô sobre todas as outras formas de luta. Tanto ele com Zangief agarram com muita força. Evite encostar neles. Todos os lutadores têm pelo menos um objetivo em comum. Querem detonar os quatro chefes do mal: Bison, Sagat, Balrog e Vega. Bison é um ex-campeão mundial de boxe. Adora mulheres e uísque e é

dono de um upper violentíssimo. Balrog é narcisista e perigoso no ar. Tome cuidado com os pulos dele. Sagat, por sua vez, é inimigo mortal do Ryu. Joga umas bolas de fogo bem perigosas. O último chefão, Vega, não é brincadeira. Ele dispõe de energia extra que dá mais poder aos seus golpes. O seu objetivo: dominar o mundo. Só você pode detê-lo.

DICAS PRECIOSAS PARA VOCÊ ACABAR STREET FIGHTER II COM KEN

KEN versus CHUN - LI

Ao iniciar o jogo espere a Chun - Li pular na parede e vir ao seu encontro. Posicione o Ken embaixo dela e dê um upper-cut forte ou um Sheng Long (Dragon Punch) médio. Ela vai refazer o movimento.
Quando ela atacar por terra, apenas defenda-se dos golpes.

KEN versus DHALSIM

Comece defendendo embaixo, pois é mais garantido, evite usar a Fireball. As voadoras com chute Forte funcionam bem contra Dhalsim, mas esteja sempre em guarda caso ele defenda o seu golpe. Para escapar do ataque em parafuso, o Sheng Long é o melhor golpe. Caso contrário, defenda-se e agarre-o em seguinda.

KEN versus ZANGIEF

É moleza! Fique pulando no mesmo lugar e, quando ele se aproximar, dê um chutão em sua cabeça, sem piedade.

KEN versus HONDA

Como todos os adversários grandes são lentos, use bastante a Fireball. Nesse caso uma outra boa pedida é ficar abaixando dando chutes médios, e quando o gordão vier para cima, Round House (chute forte em pé) nele.

KEN versus RYU

Aqui é pau a pau. Ryu conhece os mesmos golpes de Ken.
Evite lançar as Fireballs para que Ryu não venha por cima, e fique longe dele, pois seu chute fraco é muito veloz.
Tente agarrá-lo e use jabs (golpes rápidos e fracos), toda vez que puder.

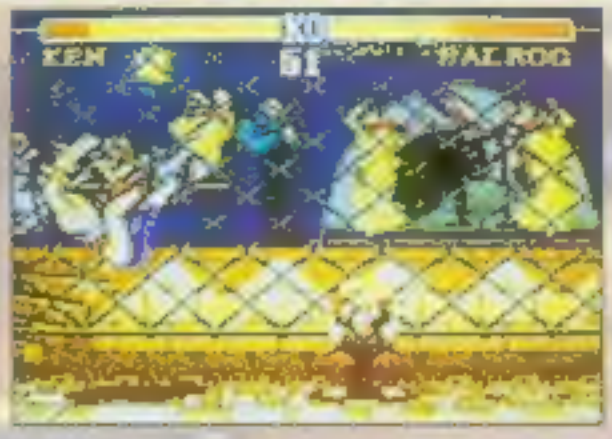
KEN versus BLANKA

Parta para o ataque e, com um pouco de sorte, logo no comecinho você pode agarrá-lo. Se Blanka for ao chão, a luta está no papo. Cole nele e desfira uma sequência rápida de chutes fracos. A cada 3 chutinhos (abaixado) você pode levantar e agarrá-lo. Essa apelação também funciona com o Honda.

KEN versus GUILE

Quando Guile disparar o Sonic Boom, use ▪ Hurricane Kick (giratória), assim você o atinge sem ▪▪ ferir.
OBS: Nunca use ▪ Hurricane Kick quando o Guile estiver abaixado, pois é pente na certa.

BALROG



Fique esperando na defensiva, até Balrog pular na parede para lhe atacar da extrema esquerda e solte uma Fireball lenta. Quando ele cair, aproxime-se e pule sobre ele com o soco forte três vezes, até que ele fique tonto. Conclua seus golpes com ▪ Hurricane Kick.

SAGAT

Basta ficar na defesa abaixando e, quando ele se aproximar, dê-lhe uma série de chutes fortes.
Uma boa hora para pular sobre ele é logo após o Tiger Uppercut. Cuidado, não chegue muito perto para não ser surpreendido por um Tiger Uppercut.

M. BISON

A maior dificuldade aqui derrubá-lo pela primeira vez.
Depois é só ▪▪ aproximar dele e apertar o chute forte sem o direcional.
Finalize com o Hurricane Kick.

VEGA

Aqui não existem regras.
Habilidade e prática são essenciais para derrotá-lo.
Evite pular, você pode ser atingido por um Parafuso de Fogo.
Vencendo Vega, você é o campeão de Street Fighter II!

CADA LUTADOR TEM CAPACIDADE PARA FAZER MAIS DE 50 GOLPES.

DICAS

Aqui vão algumas sequências que serão úteis para você tontear logo os seus amigos

Ruy - Ken
Voadora média e soco forte

Honda
Voadora média e chute médio

Dhalsim
Cabeçada

Chun-li
Voadora média e soco forte

Guile
Sonic-boom ▪ voadora média
Voadora média e soco forte

Blanka
Voadora média e cabeçada

APELAÇÕES

Aprenda, com paciência, a usar estes golpes sujos. Seu adversário não terá a menor chance.

Dhalsim:

Mantenha a distância indicada na foto, solte um Yoga Fire lento e, se o adversário pular, chute forte nele.
Outra maneira é dar um parafuso e direcionar à frente apertando o soco forte. A seguir, agarre-o. Finalize direcionando para baixo e chutando forte.

Blanka:

Espere a melhor oportunidade para chegar perto do seu adversário e sugar o seu sangue (direcione ao seu adversário e aperte o soco forte). Enquanto isso digite à direção oposta para carregar a bola de Blanka. Direcione à frente, atacando-o em forma de bola.

Chun-Li:

Comece derrubando o seu adversário com um chute forte. Vá para cima dele e, quando ele se levantar, dê-lhe um soco fraco e finalize, arremessando-o bem longe.
Depois, faça tudo de novo, igualzinho.

Guile:

Aguarde o momento certo para derrubar o adversário. Aproxime-se dele e, abaixado, desfira-lhe 3 socos. Assim você estará carregando o pente que será utilizado no final da sequência.

Zangief:

Comece atacando o seu inimigo com um chute fraco e, ao cair, agarre-o. Se ele estiver tonto, você pode finalizar com o pilão giratório.

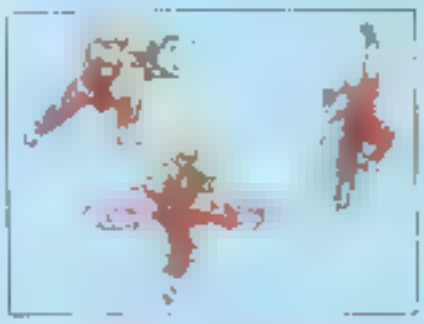
Honda:

Pule sobre o seu oponente com o chute médio e quando ele se defender arremesse-o longe.

GOLPES ESPECIAIS

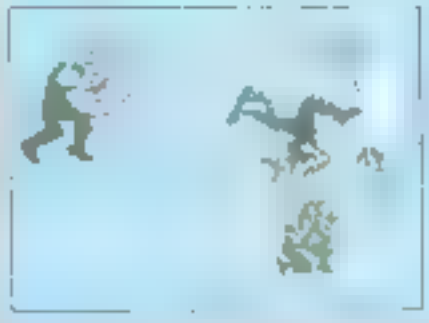
As dicas desta página só funcionam quando o adversário estiver à direita na tela. Em caso contrário, inverta!

Ryu - Ken



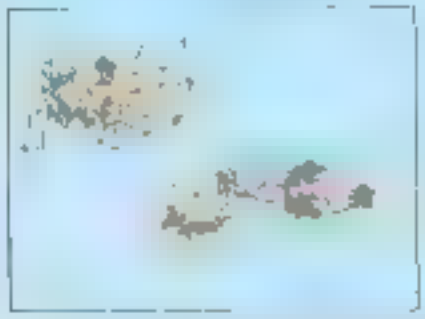
Fireball (bola):
direcione **pb**, **pdidir**, **pd** e soco
Cheng Long (hariuken):
direcione **pd**, **pdidir**, **pd** e soco
Hurricane Kick (giratória):
direcione **pb**, **pdiesq**, **pe** e chute

Guile



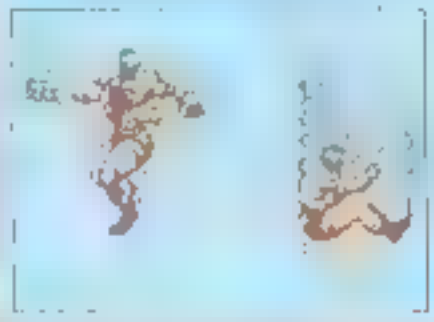
Sonic Boom (bumerangue):
digite **pe** e aspere 2 segundos, **pd** com o soco desejado
Jack Knife (peixe):
digite **pb** espere 2 segundos e digite **pc**, apertando qualquer botão de chute

Honda



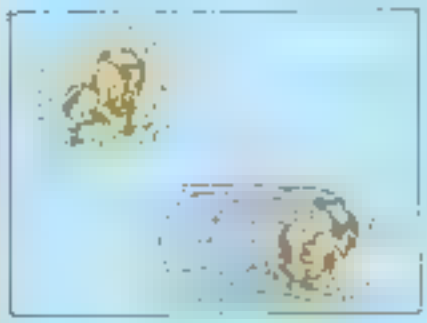
Lightning Hand (soco múltiplo):
digite o botão soco velozmente várias vezes
Sumo Torpedo (u-boi):
direcione **pe** e espere 2 segundos **pd** e soco

Zangief



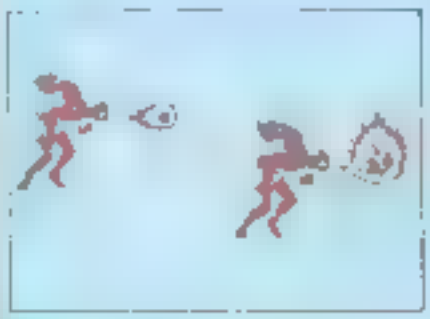
Spin Punch (soco giratório):
digite soco forte e soco médio simultaneamente
Pile Driver (pilão giratório):
digite **pdidir**, **pb**, **pdiesq**, **pe**, **pdsesq** e **pc** com soco

Blanka



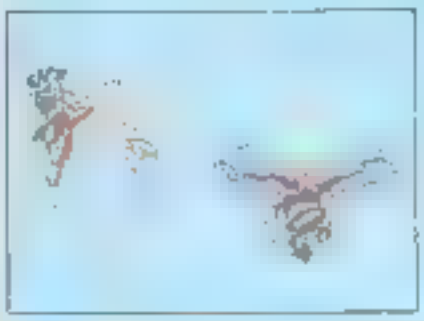
Shock Therapy (choquinho):
digite rápido várias vezes o soco (médio e fraco)
Cannon Ball (bola):
direcione **pe** e espere 2 segundos, **pd** e soco

Dhalsim



Yoga Fire (fogo):
Repita o mesmo procedimento usado para ***Fireball***
Yoga Flame (chama):
direcione **pe**, **pdiesq**, **pb**, **pdidir**.

Chun-Li



Wind Kick (chute múltiplo):
digite o botão de chute várias vezes rapidamente.
Cyclone Kick (helicóptero):
digite **pb**, espere 2 segundos e direcione **pc** com algum botão de chute.

Conheça as siglas de cada movimento

pb = para baixo
pc = para cima
pd = para a direita
pdidir = para a diagonal inferior direita
pdiesq = para a diagonal inferior esquerda
pdsdir = para a diagonal superior direita
pdsesq = para a diagonal superior esquerda
pe = para a esquerda

SUPERPROMOÇÃ

U M C O N C U R S O

3
consoles
SUPER NES!!

2
consoles
NINTENDO 8 BITS!

E MAIS:

cartuchos de 8 e 16 bits, bonés e camisetas de desenho exclusivo — um montão de prêmios como você nunca viu!

PROCURA-SE: A FRASE DE OURO

Nintendomaníacos de todo o Brasil, mãos à obra!
A sua nova revista exclusiva, GAMEPOWER, além de informar sobre todos os lançamentos e dar as dicas mais quentes de todos os jogos, está chegando às suas mãos com uma promoção fantástica:
a procura da frase de ouro.

COMO PARTICIPAR?

É supersimples. Pense numa frase que defina, de maneira bem criativa, a sua nova revista de games. Vale de tudo, desde que a idéia seja correta e convincente. Procure resumí-la numa frase clara, direta, não muito comprida (no máximo, entre 15 e 20 palavras).
Depois, escreva a sua frase no cupom ao lado, em letras de fôrma. Complete o cupom, direitinho, com seus dados pessoais. Envie-o, então, para a revista GAMEPOWER.

Atenção para a data-limite: só entram na promoção cartas postadas até dia 21 de agosto!

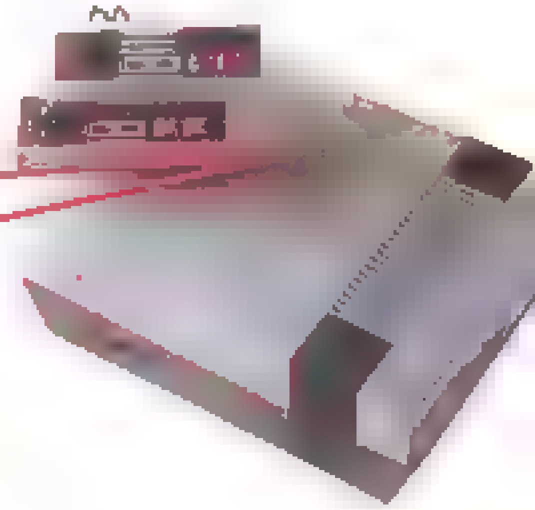
★★★ E QUAIS SÃO OS PRÊMIOS? ★★★

A promoção vai premiar as 100 melhores frases — aquelas mais criativas e que definam da maneira mais adequada o que é, ou o que representa para os craques Nintendo a revista GAMEPOWER.
Veja na página ao lado que prêmios espetaculares!

O GAMEPOWER

D E A R R A S A R !

1º lugar: um SuperNES + 1 cartucho 16 bits
2º lugar: um SuperNES + 1 boné GamePower
3º lugar: um SuperNES + 1 camiseta GamePower
4º lugar: um Nintendo 8 bits + 1 cartucho 8 bits
5º lugar: um Nintendo 8 bits
6º ao 20º lugar: um cartucho (8 ou 16 bits)
21º ao 50º lugar: um boné GamePower, em design exclusivo e produção limitada
51º ao 100º lugar: uma camiseta GamePower, também exclusiva e em produção limitada



APOIO:
FRANCHISING
LKC DO BRASIL VÍDEO

REGULAMENTO

1º A Superpromoção GamePower é aberta a qualquer pessoa [illegible] com exceção dos funcionários das empresas participantes [illegible].
2º Para participar basta [illegible] revista GamePower [illegible] cupom abaixo [illegible] todos os dados solicitados.
3º As melhores frases serão escolhidas [illegible] GamePower [illegible].
4º [illegible] cupons postados até [illegible] de agosto de 1992, [illegible] carimbo do correio.
5º Os cupons deverão ser colocados em um envelope e remetidos para:
Nova Cultural Editora Ltda.
Superpromoção GAMEPOWER
Caixa Postal 9442 – CEP [illegible]
São Paulo, SP – Brasil
6º A entrega dos prêmios será feita a partir da circulação da edição nº [illegible] de GamePower, na sede da Nova Cultural Editora Ltda. (para os residentes da cidade de São Paulo) ou, no resto do país, na rede de distribuidores DINAP (os endereços em cada região poderão ser informados nas bancas próximas de sua casa).
7º Serão distribuídos, no total, 100 prêmios, na ordem especificada no texto da promoção

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

____________________ CEP: __________

Cidade: ____________________ Estado: ______

Idade: ______ anos. Console em que joga: ____________________

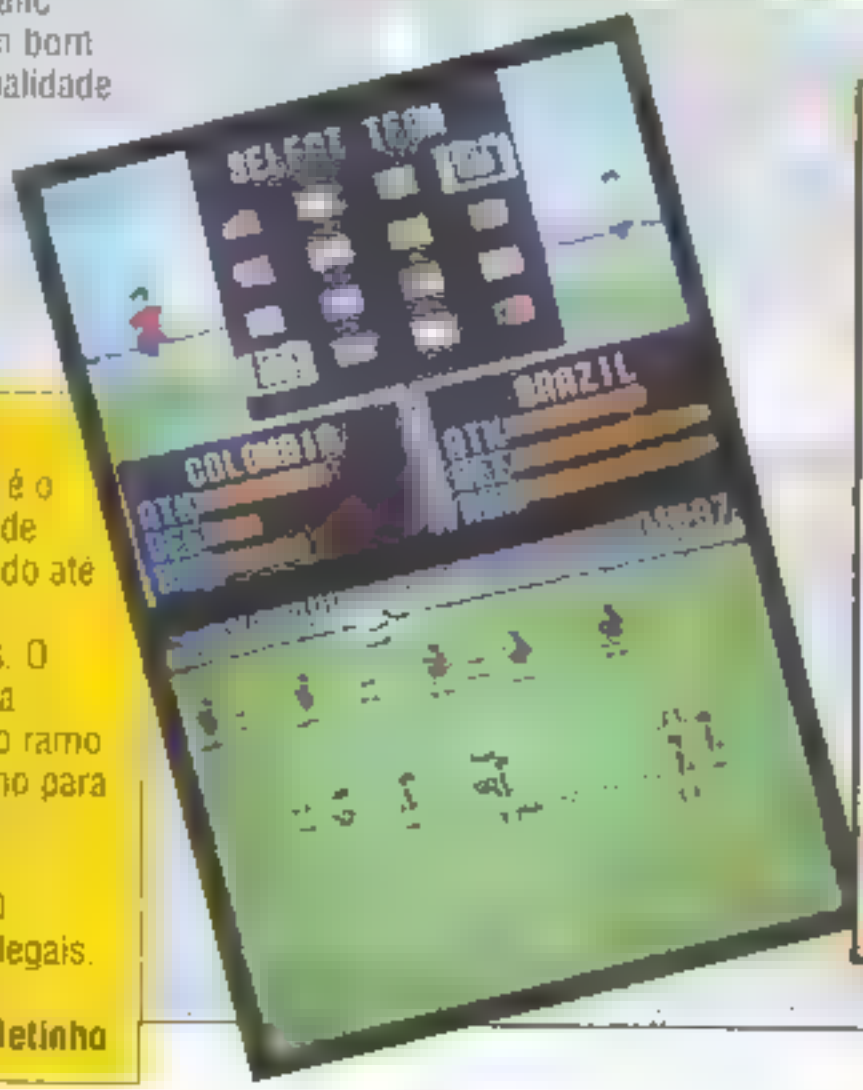
Minha frase: ____________________
(máximo: 20 palavras)

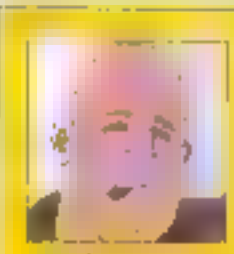
____

SUPER SOCCER

Jogo muito bem bolado, talvez o melhor programa para cartucho de futebol de toda a história do Games. As possibilidades de ataque são muito maiores, com ombradas, carrinhos e chutes variados, como alto e forte, ou baixo e rasteiro. Pode-se inclusive marcar gols olímpicos, pois na cobrança de escanteios o jogador escolhe até o ângulo da bola. Os dribles são bastantes emocionantes - o que pode dar zebra. Uma empolgação maior em hora errada pode acabar com uma boa jogada. Tem falta grave e até mesmo expulsão de jogadores. Continuar depois com o time desfalcado não será fácil e quem joga com dez, dança mesmo, na maior.

Todas essas emoções são possíveis graças aos chamados Full Grafic Effects 3D. Isto quer dizer, em bom português,que a tridimensionalidade do campo mostrado na tela e o efeito zoom acentuam a sensação de estar lá no meio do campo suando a camisa.





Não dá para ignorar. Este é o melhor jogo de futebol lançado até agora para qualquer sistema de 16 bits. O que não é pouco. Coisa para profissional. Quem não é do ramo vai sofrer que nem corintiano para marcar um gol. O jogo vem completo com juiz, faltas, penaltis, cotoveladas, etc. O gráfico e a perspectiva são legais. O fator diversão é monstro.

Baby Betinho

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Super Soccer**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**esporte**
Nº de jogadores:	**1 ou 2**
Nº de fases:	**–**
Fabricante:	**Human**
	8 mega

AVALIAÇÃO

	B8
Gráfico:	**8**
Som:	**6**
Diversão:	**9**
Desafio:	**9**

ROCKETEER

As empresas americanas estão cada vez mais avançadas e estão lançando o segundo jogo totalmente digitalizado, depois ■ Pit Fighter da Sega), que maugurou esta incrivel tecnologia.
Na primeira fase o jogador deve vencer uma corrida entre aviões, primeiro em 10 voltas e depois em 15 voltas.
Na segunda fase, o que entra em jogo é agilidade. Dentro de uma garagem é preciso atingir os inimigos antes que eles ■ acertem. Saindo ■ lá entra-se numa outra corrida, bem mais fácil que a anterior. Ao sair da garagem o jogador está vestido com a roupa do Rocketeer e, como no script do filme homônimo, voa literalmente A agilidade é total, devido à ausência ■ asas, facilitando o acesso nas curvas fechadas. Depois aparecem duas fases de tiros Terminada a artilharia, passa-se ao confronto final que acontece, em grande estilo, sobre um dirigível.

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Rocketeer**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**ação/tiro**
N° de jogadores:	**1 ou 2**
■ de fases:	**■**
Fabricante:	**IGS**
Capacidade:	**8 mega**

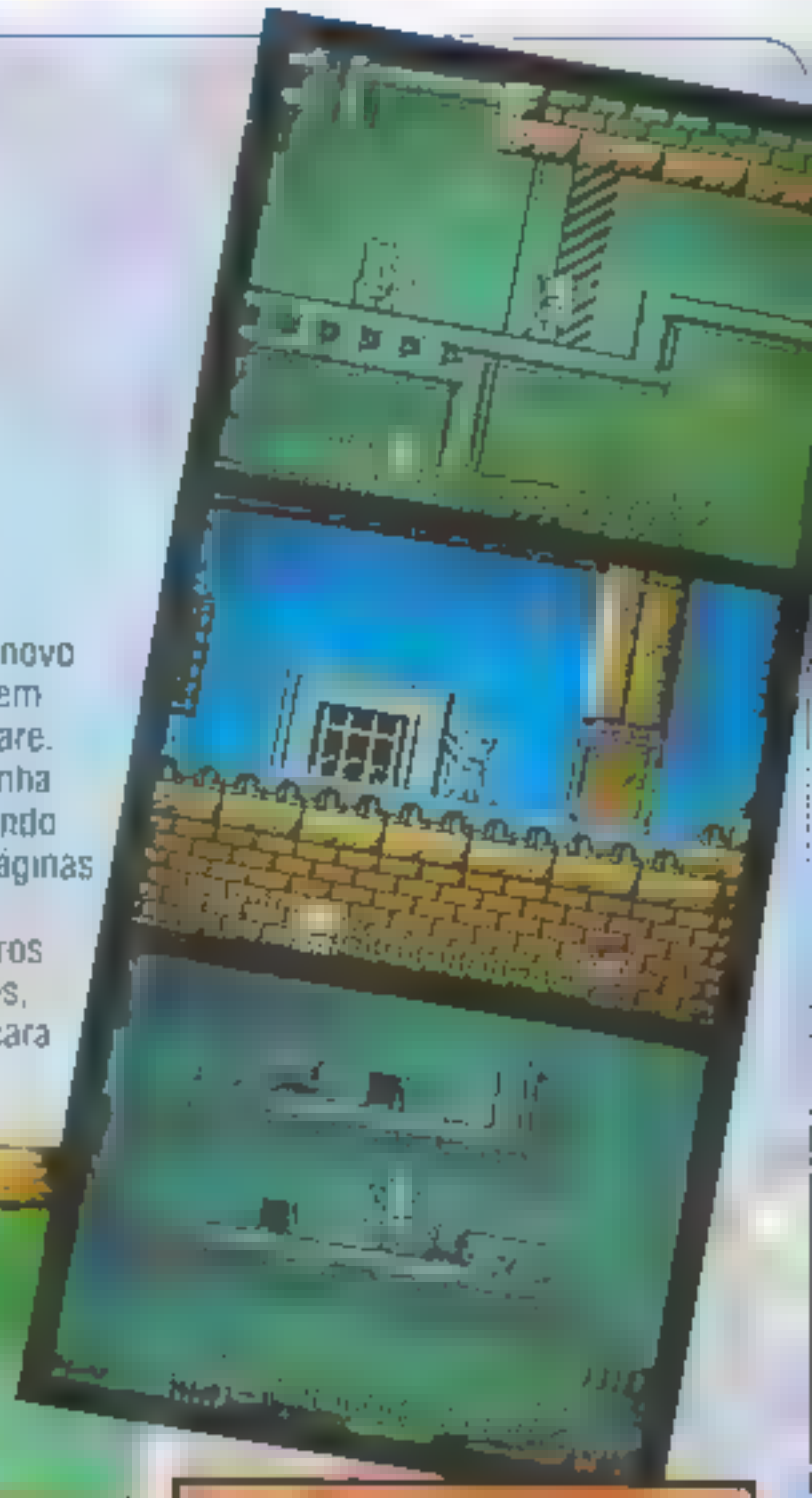
AVALIAÇÃO

	MB
Gráfico:	**9**
Som:	**6**
Diversão:	**7**
Desafio:	**4**

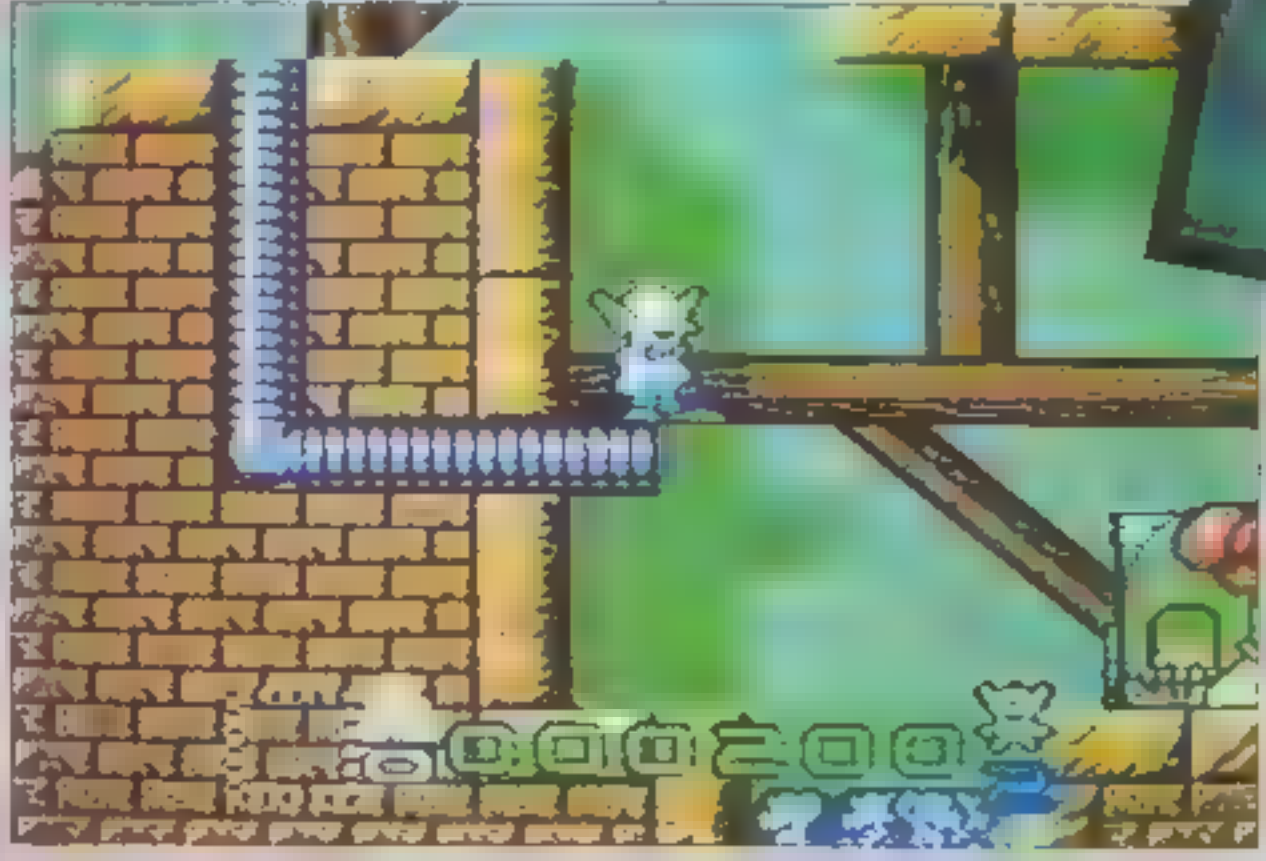
Nada como voar como um pássaro no maior pau e ainda por cima detonar uma meia dúzia de babacas que estão pelo caminho. Também é só. Michou por aí pois o jogo é bem fácil, até chatinho e você tem que se esforçar para achar que está se divertindo. Eu aumentaria as duas últimas fases com mais tiroteio e velocidade. Quanto ao som, não vou nem comentar...

Marjorie Bros

KRUSTY'S FUN HOUSE



O herói desse cart é o palhaço Krusty, o astro de TV preferido de Bart Simpson e Lisa. Jogo que envolve um misto de quebra-cabeça e labirinto, onde Krusty atravessa uma casa muito louca, cheia de ratos dentuços. Sua missão é expulsar os ratos da casa. Para isso, você conta com a ajuda dos assistentes, Bob e Mel, da bailarina Tina e da Polícia. Krusty's Nigthmare não é o único jogo novo de Simpson's. Deverá chegar em breve, também, Bart's Nightmare. Neste, Bart cai na soneca e sonha que sua lição de casa saiu voando pela janela. Para recolher as páginas perdidas, ele atravessa vários mundos enfrentando verdadeiros pesadelos e estranhos inimigos, com a ajuda de fadas (com a cara de Lisa), chicletes e arrotos.



Krusty's Funhouse decepcionou. Todo mundo esperava um jogo parecido com o do Arcade, mas a Acclaim resolveu lançar algo mais original. Até aí, tudo bem. A tentativa de misturar um jogo de labirinto com inteligência, porém, não deu grandes resultados. Apesar de gráficos bem trabalhados e um som moderninho, o jogo se torna cansativo após as primeiras horas. Pode até levar um oriental ao suicídio, por mais zen-budista que ele tente ser.

Marcelo Kamikaze

FICHA TÉCNICA

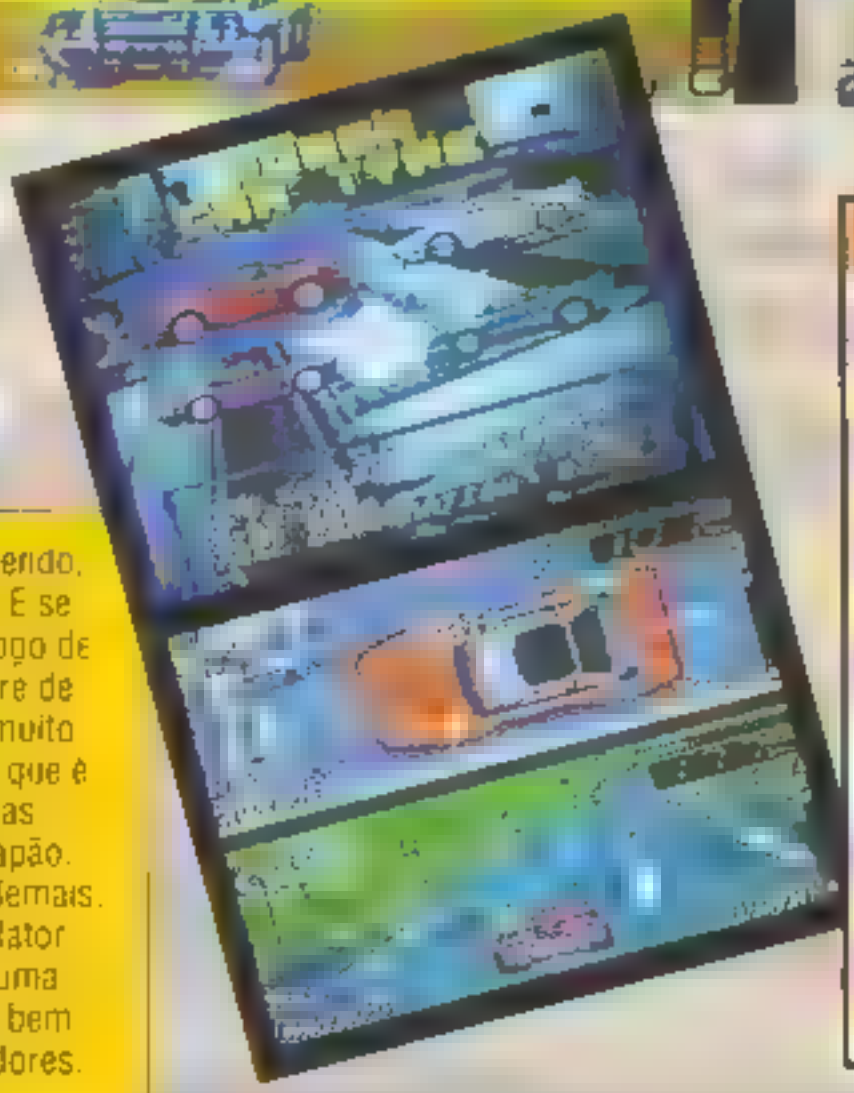
Nome:	**Krusty's Nightmare**
Console:	SNES
Modalidade:	**Ação**
jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	Acclaim
Capacidade:	**8 Mega**

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	8
Som:	8
Diversão:	7
Desafio:	7

Top Gear

Jogo de corrida para 1 ou 2 pilotos contra o computador. As pistas são de várias cidades nos diferentes continentes. Os carros são esportivos e cada um tem uma configuração própria que vai da aderência dos pneus ao consumo de combustíveis. Em todas as pistas existe um pit stop e o reabastecimento tem que ser bem administrado. O jogador deve maquinar uma estratégia que não prejudique o seu desempenho.
Os gráficos do cartucho são apenas razoáveis. Em compensação o som parece ter o poder de acelerar o motor, enlouquecendo o ponteiro do contagiros. Passwords de Top Gear podem ser encontradas na seção **SNES Power Dicas** desta edição.



Escolha o carro branco e detone!!

Vou logo dizendo, pode abugar. E se você curte jogo de carro, compre de uma vez. É muito cool. A começar pelo som, que é nota 10, sem dúvida: aquelas coisas new age, made in Japão. O gráfico é bom, sem ser demais. Mas o playability, o nosso fator diversão, é excepcional. É uma espécie de Out Run (Sega) bem melhorado, para dois jogadores. Vale um aviso: vicia.

Lord Matias

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Top Gear**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**direção**
Nº de jogadores:	**1 ou 2**
Nº de fases:	**4 por país**
Fabricante:	**Kemco**
Capacidade:	**8 mega**

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	**6**
Som:	**10**
Diversão:	**9**
Desafio:	**7**

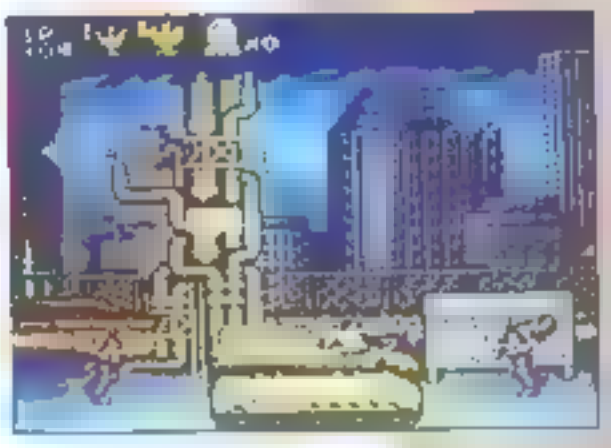
CONTRA III THE ALIEN WARS

O jeito mais eficiente de arrasar milhares de inimigos e acabar logo com o último chefe.

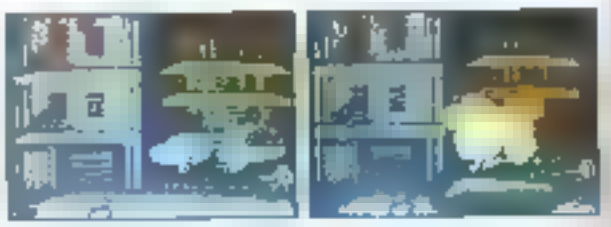
3ª Fase

No início do jogo vale a pena colocar os itens adquiridos em braços diferentes. Assim, se você for atingido não perderá tudo que conquistou.

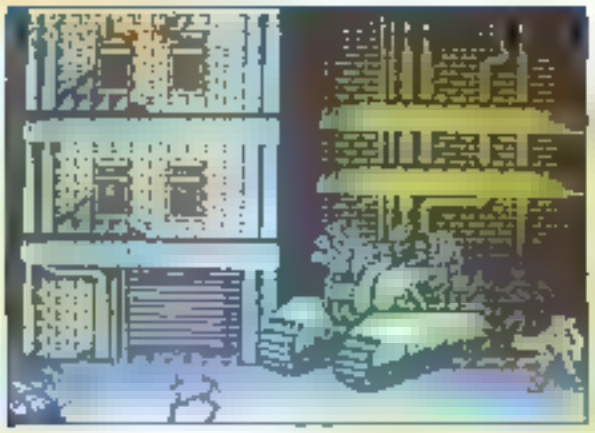
Primeira dica:
passando pelo cachorro, pule sobre ele e atire para matar.



Segunda dica:
entre sempre no tanque de guerra que é mais fácil matar os inimigos e destruir o paredão blindado.



"Chegou a ho



Terceira dica:
ao passar pelo chão com tubulações de gás, um prédio vai desabar. Fique do lado direito da tela que será mais fácil destruir o tanque.

1º Chefe

Permaneça na plataforma de cima até fazer algum estrago. Solte então uma Mega Bomb e desça então atirando. Abaixe-se quando necessário.

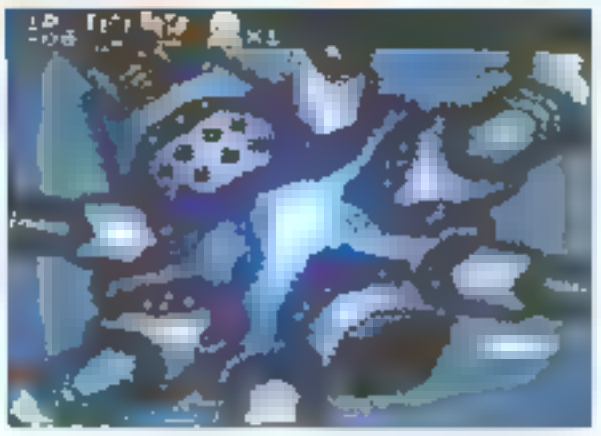
2ª Fase

Saia do lado inferior esquerdo e caminhe para cima. Entre na terceira esquina à direita, primeira à esquerda e primeira à esquerda, sempre destruindo as trincheiras. Você logo vai chegar ao chefe de fase.

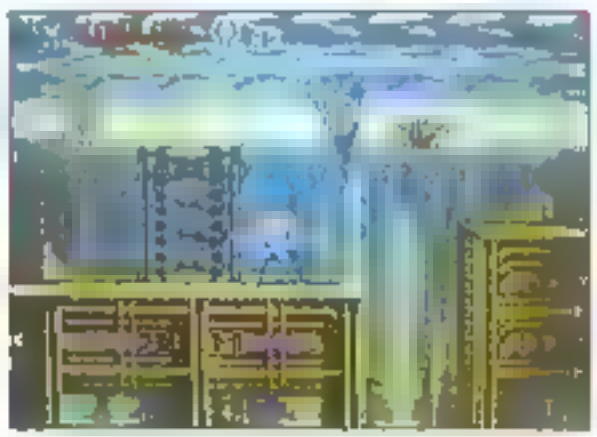
Quarta dica:
passando pelo poste, solte a Mega Bomb para não ser atingido durante a travessia.

2º Chefe

Mantenha-se longe dele e fique abaixado, atirando sempre. Quando ele se aproximar solte uma Mega Bomb. Se você não a tiver, recue e repita tudo novamente.



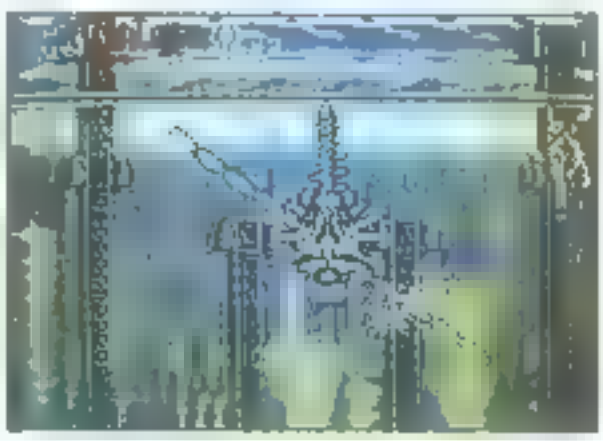
3ª Fase



Escolha a arma que solta fogo, assim você poderá acertar seus inimigos à distância.

Dica:
quando possível, vá por cima.

1º Subchefe

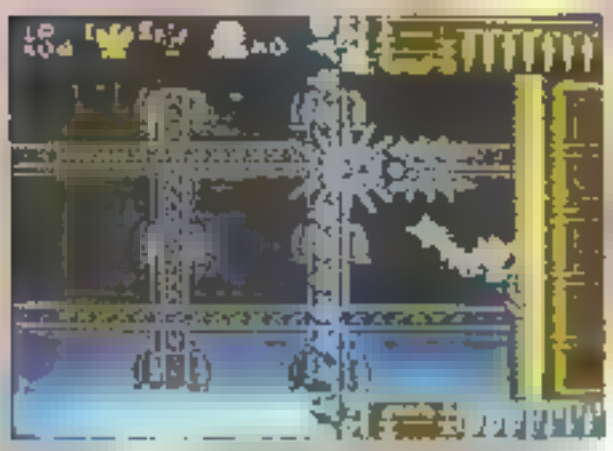


Fique à direita na tela, atirando sempre – demora um pouco, porém é mais seguro. Ou então agarre-se na sua haste e continue atirando, até aparecer uma lâmina de metal. Pule para a plataforma. Repita a

"a da vingança"

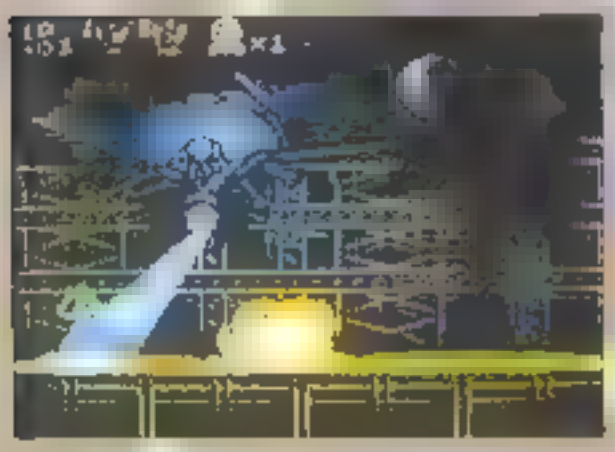
operação. Agora suba com cuidado para não ser pisoteado.

2º Subchefe



Aqui todo lugar é um perigo. É melhor você se ligar, para não dançar. O segredo é esperar o chefe subir, para você descer atirando.

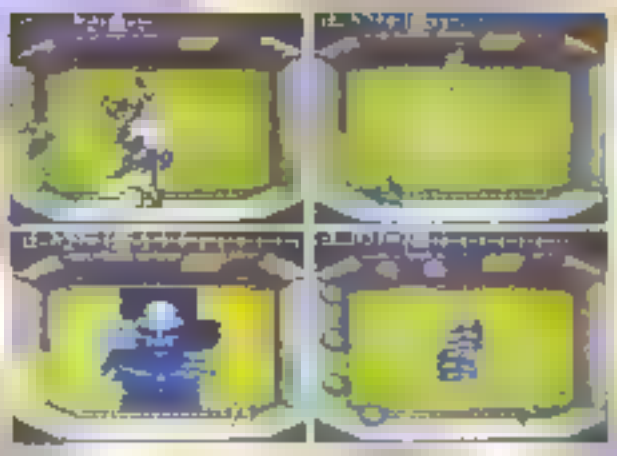
3º Subchefe



Fique embaixo dele, atirando sem parar. Cuidado: quando ele começar a lançar bombas, vá para o canto esquerdo e continue atirando para matar.

3º Chefe

Movimente-se, sempre atirando para quebrar as suas pernas. Se você cair, detone uma Mega Bomb para ajudar e continue sempre mandando bala. Quando ele cuspir lasers em você, dê uma volta no sentido horário para escapar de sua mira.



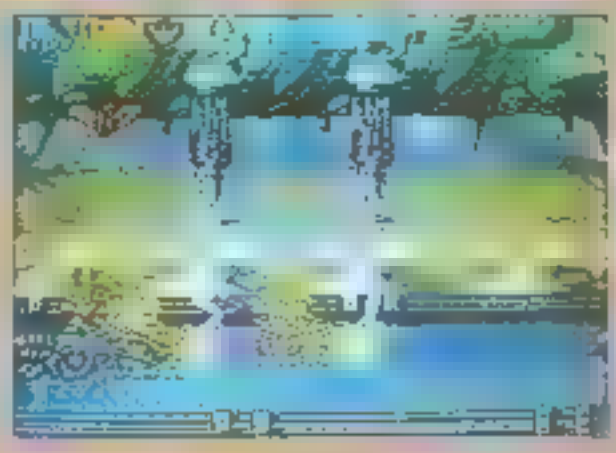
Dica:
ao aparecer a nave verde, destrua os seus canhões para pegar a arma Flame (F).

Subchefe

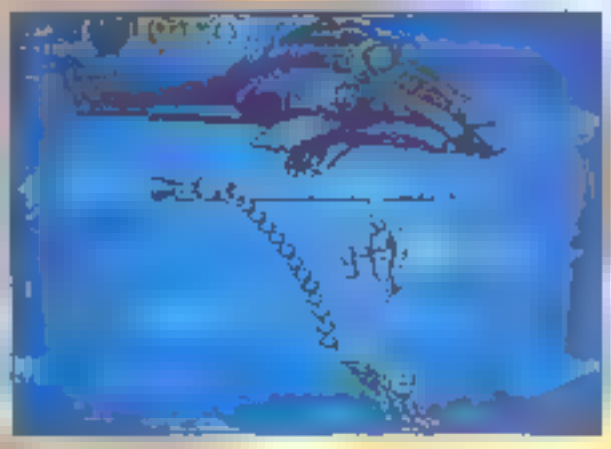
Para derrotá-lo, fique no canto esquerdo da tela e atire muito. Quando ele pular, passe por baixo dele repetindo a operação!

4ª Fase

Sem perder tempo, tente destruir o maior número de inimigos possível. Quando aparecer o tanque verde, atire sem dó, e só pule da moto quando ele disparar.



Subchefe do Helicóptero



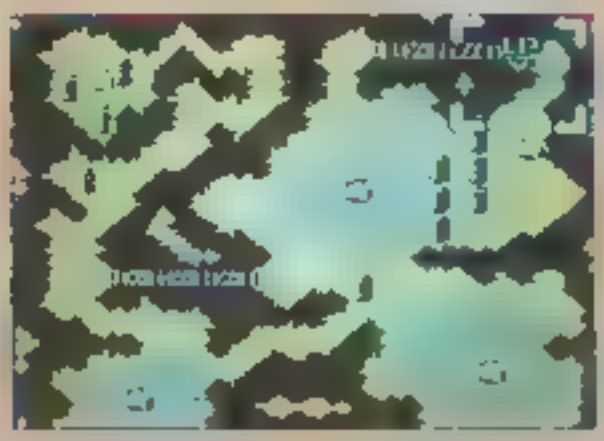
Movimente-se da esquerda para a direita sempre atirando, e só pule quando ele tirar a espada para atacar.

4º Chefe

Fique no canto da tela pulando em diagonal e atirando.

Dica:
procure pular na hora certa, em vez de se preocupar com o botão de tiro.

5ª Fase

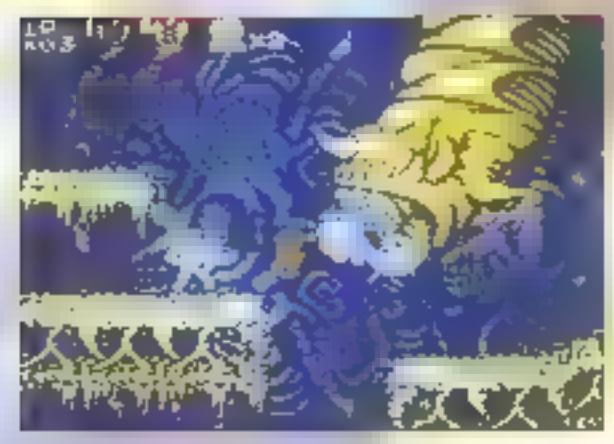


Comece no canto superior direito. Depois olhe no mapa e destrua todos os pontos brilhantes.

5º Chefe

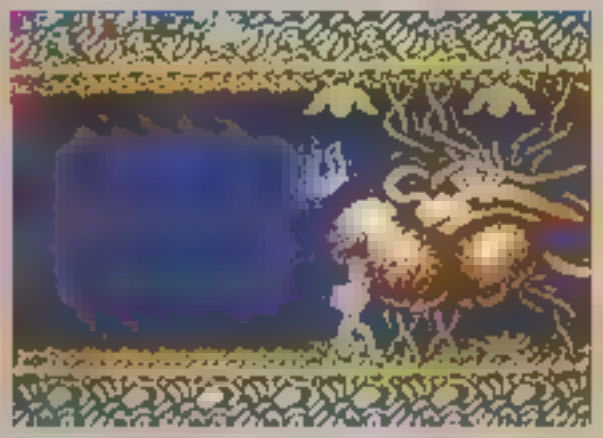
Este é o chefe mais fácil do jogo. Para destruí-lo, é só desviar dos tentáculos e atirar sem parar. A arma C é a melhor.

6ª Fase



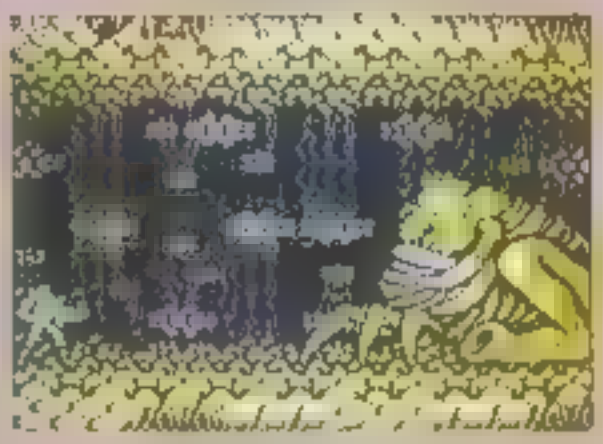
Logo no início da fase você verá uma lagarta. Para matá-la, fique no piso de cima atirando.

1º Subchefe



Note as 4 bolinhas grudadas na parede. Você vai ter que destruir primeiro as de baixo. Depois fique embaixo da que está grudada no teto. É fácil, mas nunca se esqueça de atirar sempre.

2º Subchefe

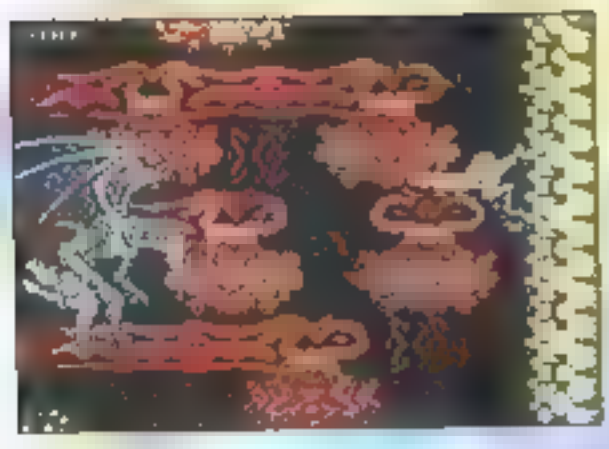


Fique de frente para ele atirando. Quando ele correr para cima de você, pule em suas pernas. Repita a jogada de novo.

Continue atirando!
Você está chegando lá!

3º Subchefe

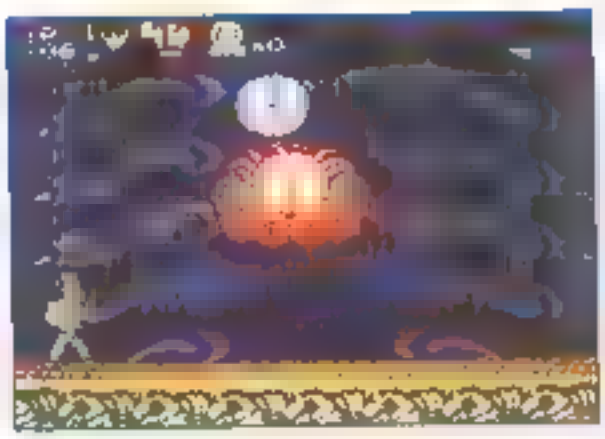
1ª Forma
Espere ele subir e desça a parede atirando. Depois é só esperar, para você subir mais uma vez metralhando.



2ª Forma
É a mesma técnica anterior, só que agora ele some e aparece.
Nada difícil.

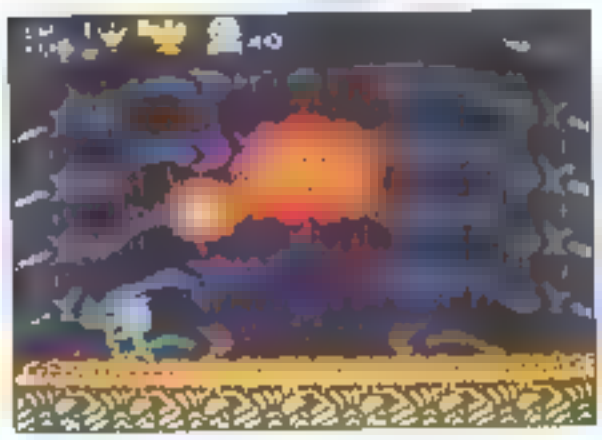
Último Chefe

1ª Forma
Destrua primeiro a cabeça [illegible] esquerda, depois a [illegible] direita e por último a do meio. Assim é bem mais fácil.



Dica:
a cada três olhos destruídos você [illegible] uma vida.

2ª Forma
Fique dando pausa no jogo.
Assim você vai ter mais chances de acertar o cérebro vermelho quando ele passar.



Outra dica:
só destrua o cérebro vermelho e o olho.

PARABÉNS! A INÚBIA FAZ...

2anos

No aniversário da Inúbia quem ganha presente é você: os melhores preços em brinquedos e videogames!

inúbia

LOJA, ATACADISTA E DISTRIBUIDORA PARA TODO O BRASIL.

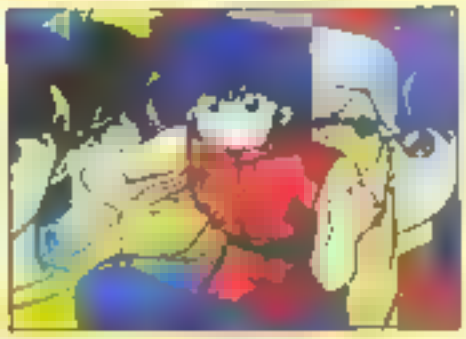
R. Vautier, 564/572/580 - Pari - CEP 03032
São Paulo - Tel.: (011) 228-3288 - Fax: 229-5223

SNES POWER DICAS

Informações secretas dos melhores jogadores da GamePower

Ranma 1/2

ESCOLHA TUDO



Com esta dica você vai poder mexer bastante no programa deste jogo, inclusive escolher a tela da batalha, o herói, a força de ataque e defesa de cada um e muito mais. Para isto você só precisa digitar L, R e Start simultaneamente na tela de apresentação. Jogue como Colon e o Happy se quiser rir como nunca nós garantimos.

Super Off Road

SEGURANDO FIRME

Aqui está uma manha para você não ser desclassificado com os dois controles selecione a opção para duas pessoas. Jogue sozinho com o controle da picape vermelha, deixando a azul parada. Isto fará com que você chegue sempre acima da terceira colocação mantendo-o na corrida até o fim.

Super Tennis

COMEÇANDO PELO FIM

Para ver a tela de fim de jogo e ser um vencedor de todos os torneios, jogue com a "AMY" e digite os seguintes códigos: 08QCMVF RHRMSYY RHYH9QX J0VYQYH 4HR0C01 4065C6P DJSSSRL MM8. Agora é só ganhar o New York Open.

Super Smash TV

CONTINUES EXTRAS

Vá para a tela de opções, digite duas vezes o controle para baixo e segure-o. Depois aperte e segure o botão L e faça o mesmo com o R. Com os dois pressionados, direcione para cima e ouvirá uma voz dizendo "bingo". Pronto, você conseguiu mais vidas e mais continues.

Top Gear

ULTRAPASSAGEM E ECONOMIA DE COMBUSTÍVEL

Aqui vão algumas dicas para você que sempre bate o seu carro na hora da ultrapassagem. Se houver algum carro na sua frente ao entrar na curva, reduza a marcha propositadamente. Você ficará atrás do adversário sem colidir com ele, o que evitará perda de tempo e proporcionará uma retomada mais rápida de velocidade e ultrapassagem segura. Para economizar combustível, escolha um carro branco e com transmissão automática. Lembre-se, a utilização de nitro e o freio de motor aumenta o consumo de combustível.

Top Gear

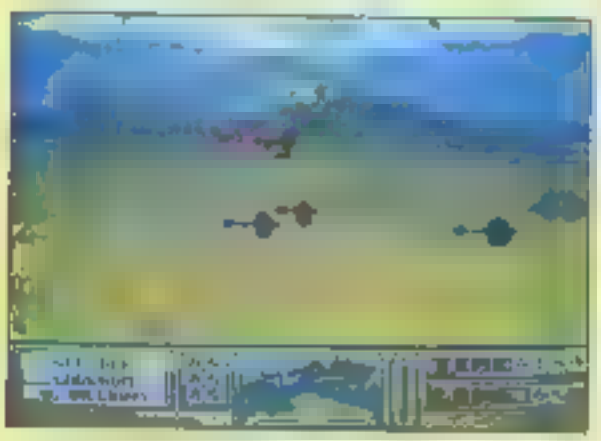
PASSWORDS

Aqui vão algumas passwords para você que está iniciando neste super chart e ainda está com alguns problemas de direção.

Amateur	Professional
MOONBATH	FOUR MEG
GEAR BOX	LEGEND
CAR PARK	THEWORLD
ROAD ROG	LETSRAGE
EMULATOR	ALCHEMY
ANALAZER	A LOOPER
HORIZONS	SEASONAL

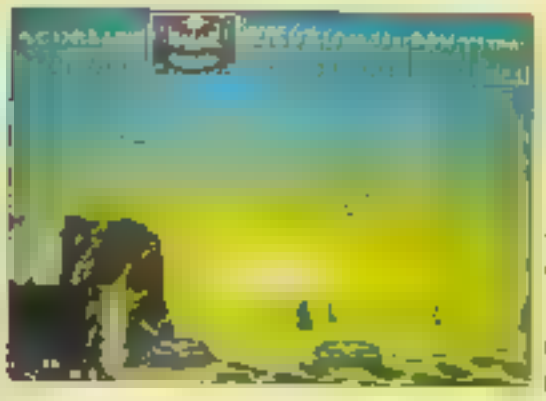
Rocketeer

VENÇA AS CORRIDAS



Se você tem problemas para ganhar as corridas de avião, faça o seguinte. Logo após a decolagem diminua um pouco a velocidade, pois os aviões adversários têm velocidade constante e igual à sua. Nas últimas duas voltas acelere ao máximo para ultrapassar os adversários e vencer a corrida. Não se esqueça: você só ganhará a corrida se conseguir manter-se entre os primeiros quando estiver com a aceleração mais baixa.

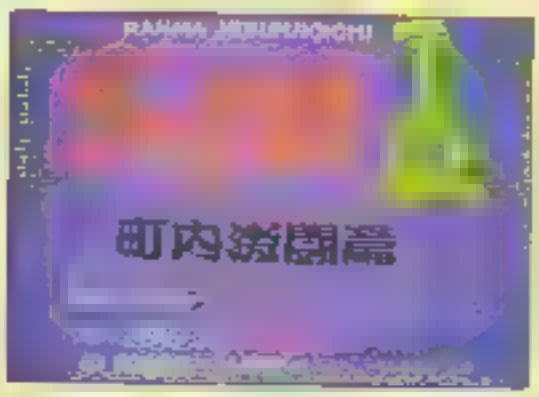
U.N. Squadron



SOU O MELHOR

Se você se está se achando o rei dos jogos de tiro, aqui vai um desafio: que tal jogar este cart na versão "GAMER"? Topou? Então vamos lá. No primeiro controle você deverá ir para a tela de opções e deixar o cursor em "game level". Depois aperte os botões A e X no controle dois, enquanto muda a dificuldade com o controle um

Ranma 1/2



ESCOLHA O LUTADOR

Você vai poder jogar contra o computador selecionando qualquer um dos lutadores deste super cart. Basta digitar L e R simultaneamente, na tela em que você escolhe o herói. Agora dá até para acabar no Super.

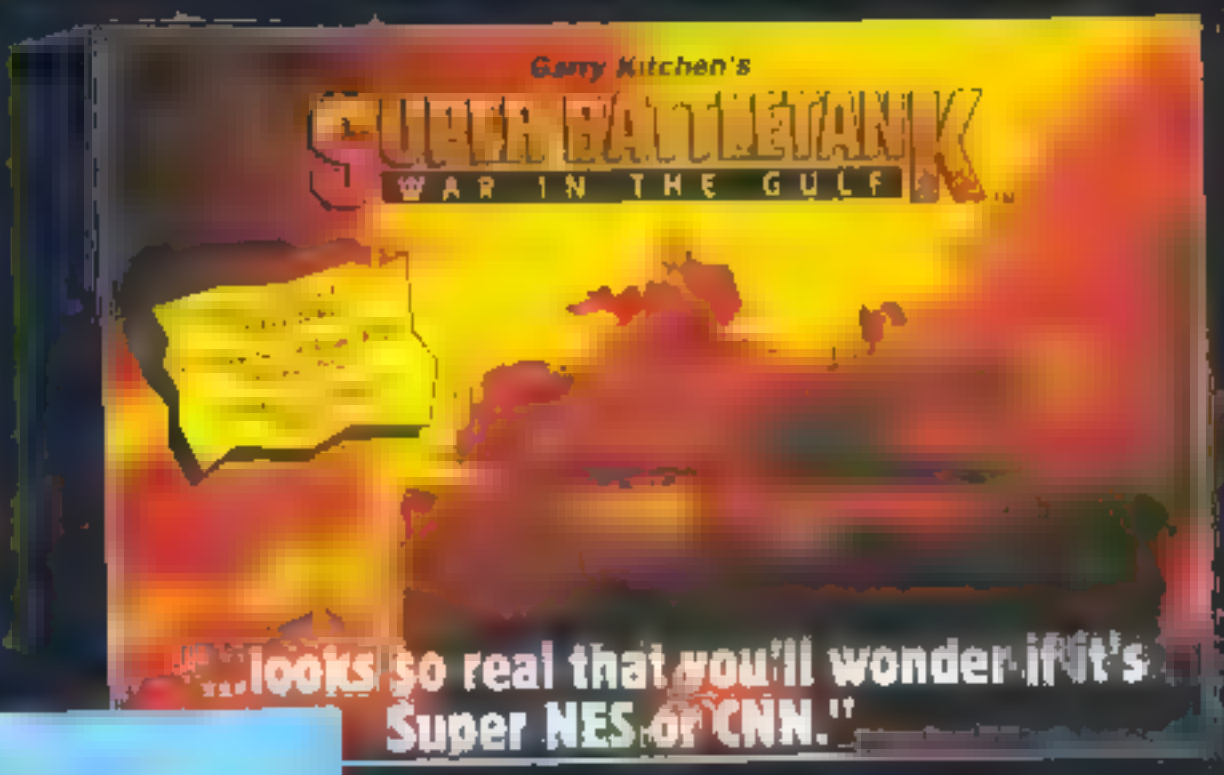
A PRÓXIMA ONDA

Video cartas para colecionadores

Mercado [illegible] consumo do primeiro mundo é outra coisa. Os gringos acabaram de lançar video cartas ("game cards") nos EUA. Elas têm uma ilustração de um personagem de videogame na frente e, no verso, uma dica e uma foto de tela do jogo. Os colecionadores estão adorando. A marca chama-se Zap Pax.

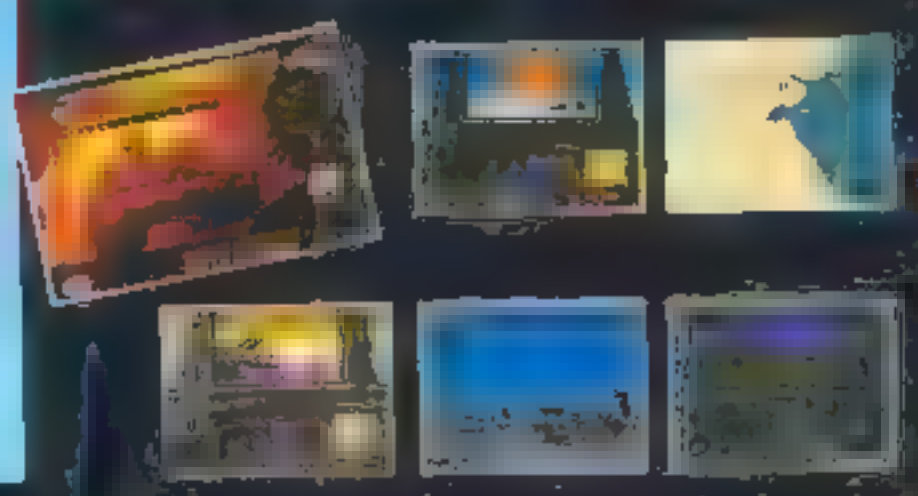
Entre no mundo surreal da Holli

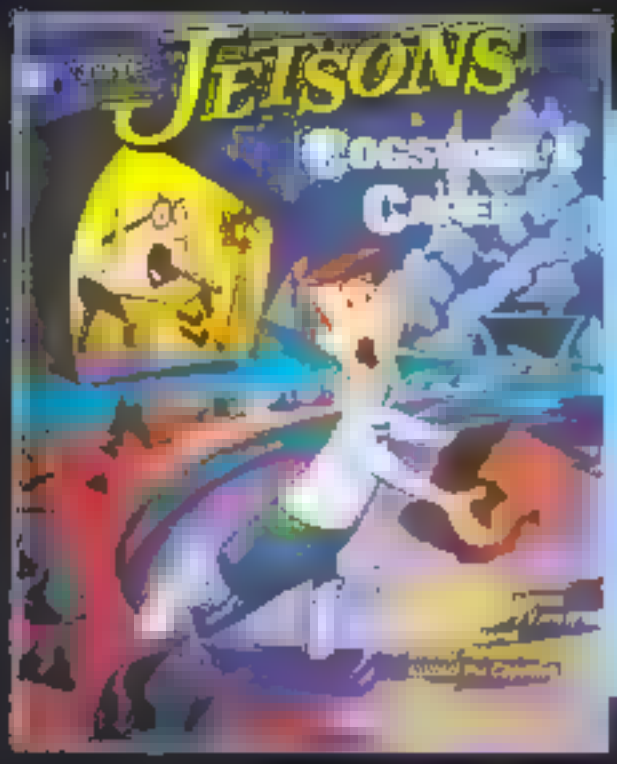
A Ocean promete lançar logo um dos jogos mais originais do ano. Em Cool World você joga num mundo surreal de desenho animado -- que você mesmo cria. O personagem principal é Holli, a gata da ilustração acima. Este cart promete.



Uma guerra digitalizada

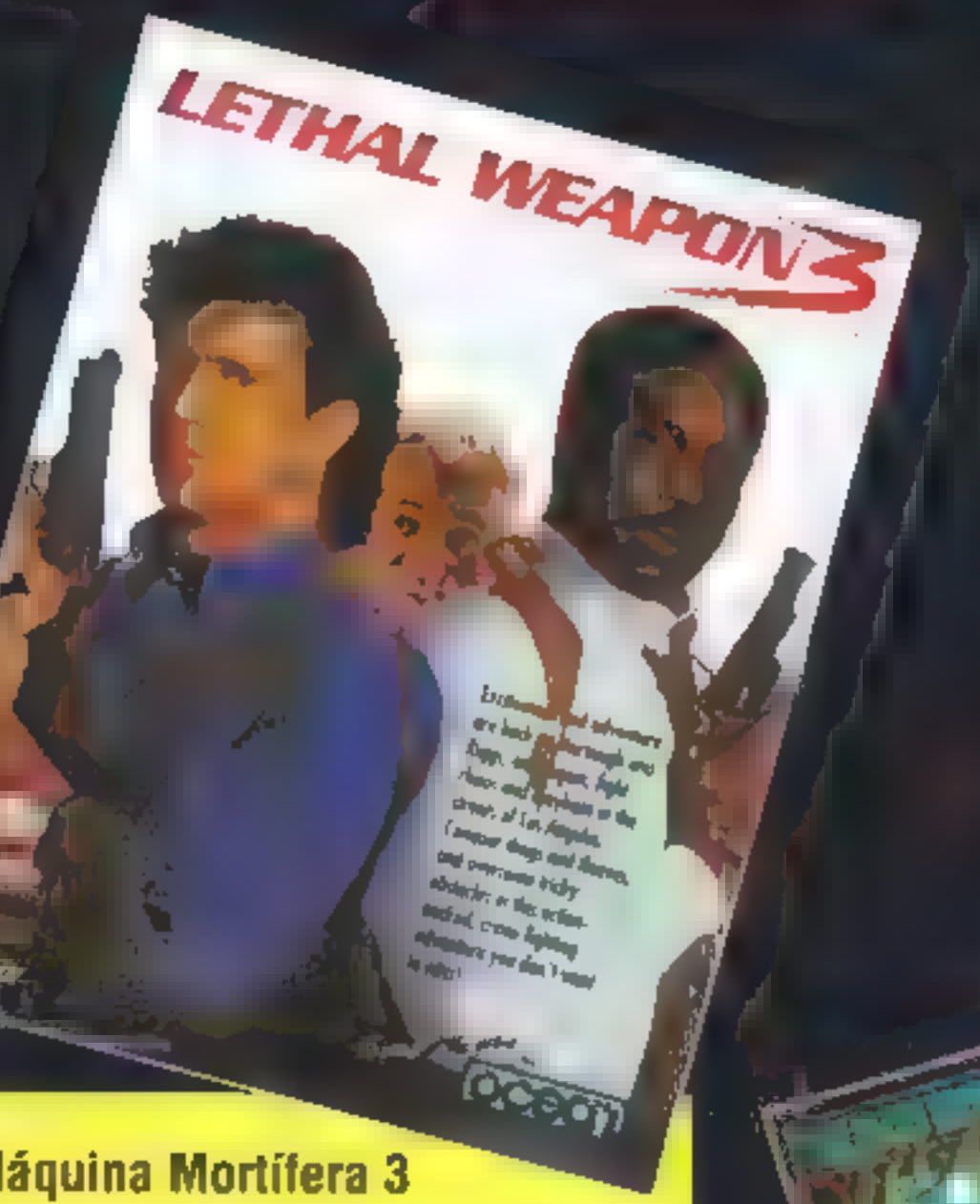
Deve chegar a qualquer momento o jogo Super Battletank para SNES. Mais real do que isso, só indo para o Iraque. Para conseguir cenas incríveis de batalhas, os designers digitalizaram filmes da guerra no Golfo. O resultado é um padrão de imagem ainda desconhecido entre nós. Você pode participar de manobras "reais", que fizeram parte desta guerra sangrenta, pilotando um tanque M1A1.





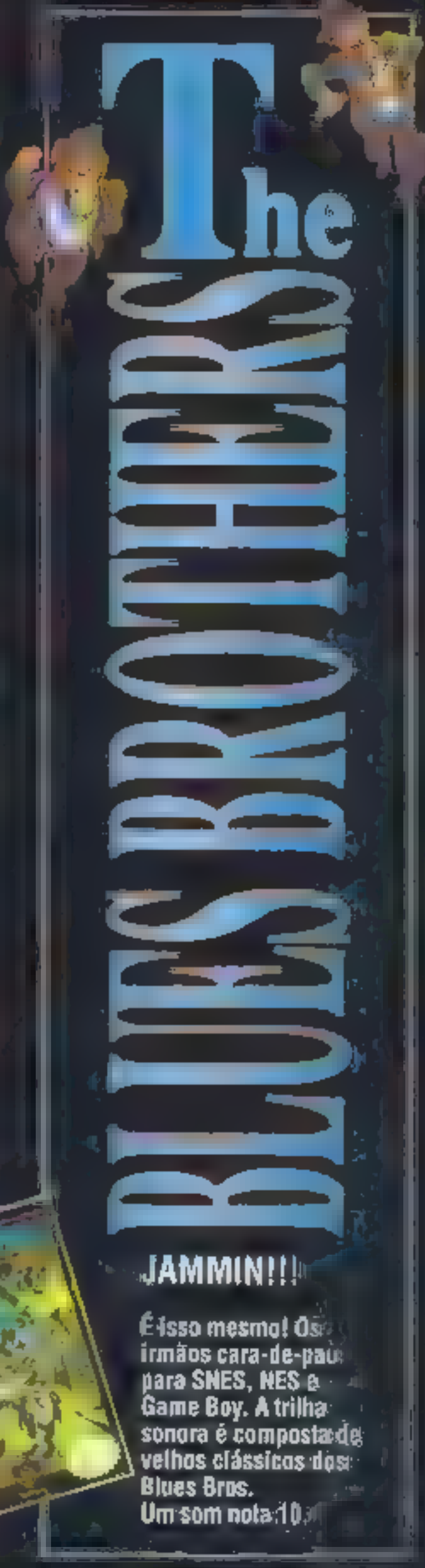
Jetsons para NES

O desenho clássico da época pós-moderna já está em videogame. Ajude George Jetson a navegar entre estações espaciais. Não vai ser fácil. Ele é bem atrapalhado. Você pode até encontrar um 'velho' amigo: Fred Flinstone.



Máquina Mortífera 3

Fãs da dupla Riggs e Murtaugh vão se divertir dando tiros neste lançamento da Ocean. Como no filme, e como era de se esperar, a ação não pára em nenhum momento. São marginais que não acabam mais nas ruas caóticas de Los Angeles. Para SNES, NES e Game Boy.



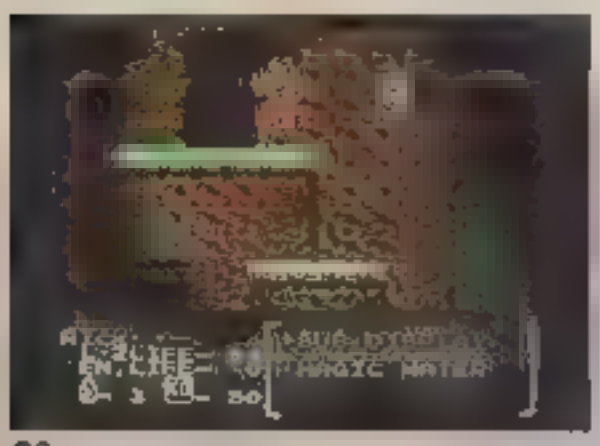
JAMMIN!!!

É isso mesmo! Os irmãos cara-de-pau para SNES, NES e Game Boy. A trilha sonora é composta de velhos clássicos dos Blues Bros.
Um som nota 10.

FIST OF THE NORTH STAR

1ª Fase

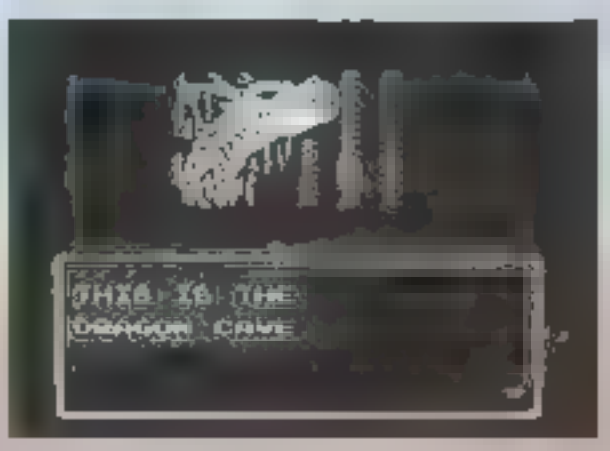
Logo no início Rick treina artes marciais com o mestre para se segurar durante o resto do jogo. Nas montanhas Rick deve seguir sempre em frente e tomar cuidado com os abismos. Ao passar pela entrada da caverna, certamente encontrará o ermitão. A missão agora é encontrar Robe [illegible]



coordenadas são [illegible] seguintes: desça [illegible] primeira plataforma movediça, vire à esquerda, pegue a outra plataforma [illegible] desça. Seguindo pela direita você encontrará uma porta. Suba e destrua [illegible] dragão para pegar Robe. Entregue-[illegible] para Angel para conseguir a primeira parte do medalhão. Aconselhado pelo mestre Gen, Rick deve ir à China treinar no templo de Kung-Fu [illegible] conseguir o espelho de mercúrio. Depois prossegue em sua jornada.

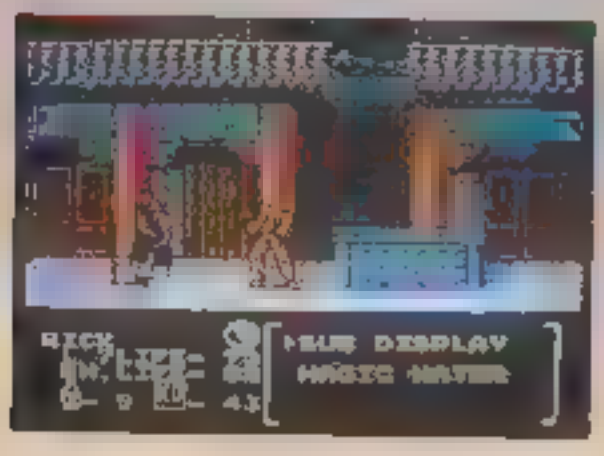
2ª Fase

Aqui a missão de Rick é encontrar o fantasma que está atormentando a cidade. É preciso seguir sempre em frente, entrar nas duas cavernas, colher itens e pegar o bracelete.



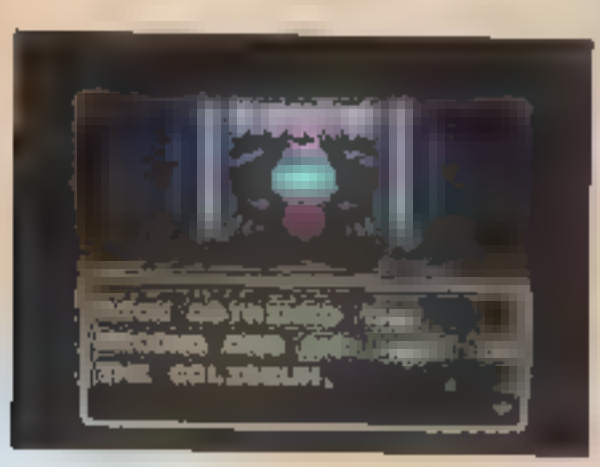
Dica:
mate os adversários para conseguir dinheiro e comprar o bracelete.

Chefe da 2a. Fase:

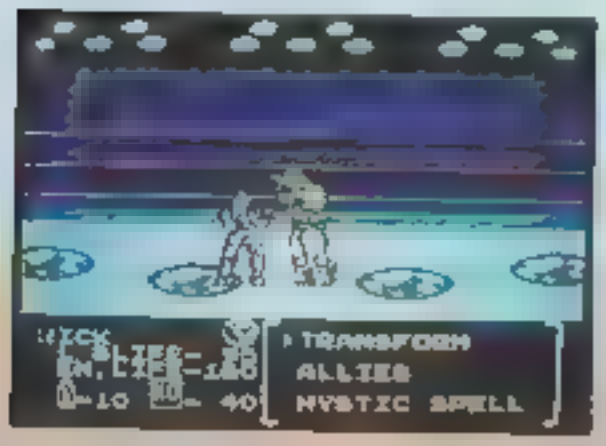


Para matar o fantasma Rick deve ficar chutando abaixado no centro ■ tela.

● Torneio:

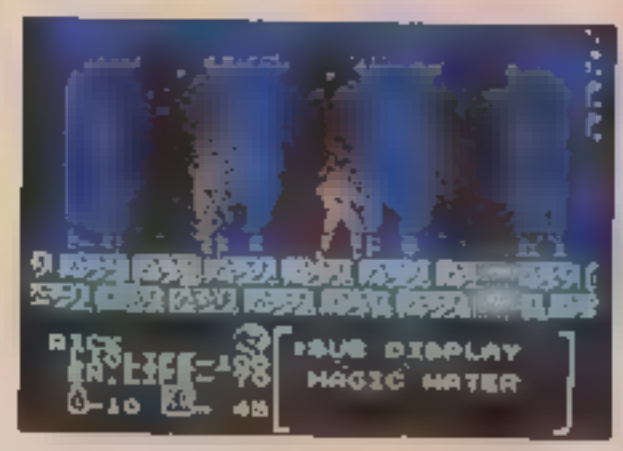


Tenha cuidado com as voadoras e giratórias dos adversários. Pule para trás simultaneamente com eles para que Rick não tenha problemas para mudar de fase. Vencendo ● torneio, Rick consegue a outra parte ■ medalhão de Mandara.

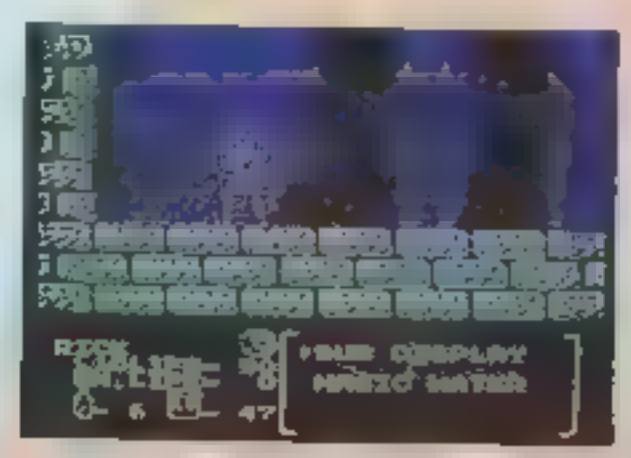


Dica:
quando ■ ■ estiver 100% utilize a golpe especial, apertando os botões A e B e ■ direcional para cima.

3ª Fase



Primeira Dica:
continue destruindo ■ adversários para pegar dinheiro e comprar Magic Waters e Charm para destruir Narga.



Segunda Dica:
entre no castelo e vasculhe tudo atrás de itens.

Terceira dica:
para encontrar Narga passe por uma cachoeira com uma passagem secreta, como indica a foto ■ tela.

Ao encontrar Narga escolha ● Flying Warrior Greg para atacá-la. Só ele tem o Thunder Burst, que é a magia mais forte contra ela.

Derrotando Narga você vai passar para o laboratório. Lá vai ter que vencer alguns adversários prá conseguir outras partes do medalhão.

4ª Fase

Esta ■ uma fase intermediária. Você vai enfrentar quatro inimigos num ringue, para obter

experiência. Não pense que vai ser moleza. Você precisa estar muito bem treinado para encarar seus golpes especiais.

5ª Fase

Esta é a última fase, e a missão agora é detonar Demonix. Mas antes disso é preciso procurar todos os itens escondidos na caverna.

Primeira dica:
mate os monstros da caverna prá conseguir uma grana fácil.

Segunda dica:
para encontrar Demonix, veja foto da entrada da caverna.

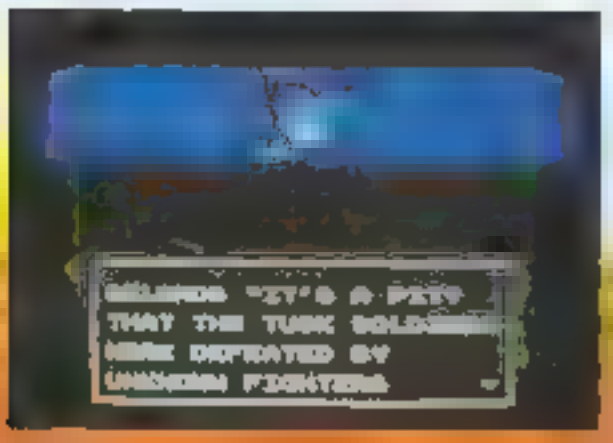
Dica:
entre uma disputa e outra quebre os blocos que estão no caminho. Alguns deles contêm itens importantes.

Ao derrotar o quarto inimigo, você terá o medalhão de Mandara completo para a batalha final.

Dica:
para a batalha final, o melhor Flying Warrior é o Rick e a melhor magia é Fire Gale.

ÚLTIMO CHEFE

Ao chegar ao castelo, você entrará em quatro templos diferentes onde os Flying Warriors irão disputar com seus inimigos para que possam prosseguir.



Para matar Demonix, você vai precisar de muita Magic Water. A cada 100 KOs, pode-se usar o Hiryu - No - Ken

PASSWORDS

2ª Fase:
- Z 1 + X L G B
C W G X B T (quadrado) D 1
5 5 3 5 (quadrado) 1 G K B

3ª Fase:
H S J Y D V K 3 7 Z
(losango) H C 3 X 1 5 7 B 8 V
+ T B Y T W 1 3 7 7 R

5ª Fase:
L C 2 Z 8 7 4 4 8 B B B 7
Z L 1 4 C B B B C C C C B
V 3 B 3 B (triângulo) 7 7 B B B B
(triângulo)

GOLPES ESPECIAIS

Magia: direcional para cima e botão A ao mesmo tempo.

Golpe Especial: direcional para cima e botão A e B ao mesmo tempo.

DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!

PRO

LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE. ESCOLHA O SEU:

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI - MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM VG 9000 HI TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

À VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

NES

POWER DICAS

Informações secretas dos melhores jogadores da GamePower

Double Dragon III (Game Genie)

SUPER FORÇA

Você que tem o Game Genie pode usar um código para se tornar um Super força: KVEPXGGS. Pronto para briga?

Tom & Jerry

VIDAS INFINITAS

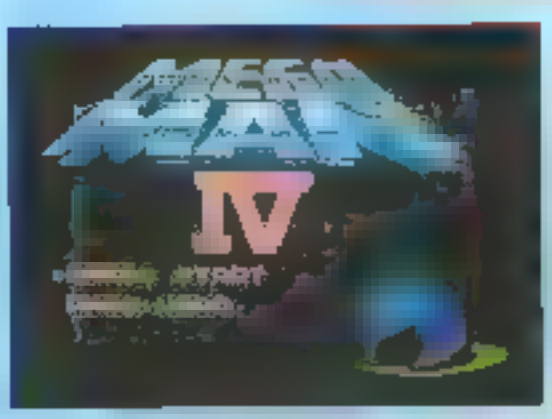
Basta digitar o código da tela de apresentação que mostra a cara de Tom & Jerry: direita, direita, cima, esquerda, cima, direita, baixo, B, A, Select, Start, Start. Assim você terá vidas infinitas.

Buck O'Hare

PASSWORD

Comece no estágio 7. Para pular as seis primeiras fases, a password é: GPZT.

Mega Man 4



PASSWORD

Comece o jogo direto no castelo do Dr. Cossack. Para isto é só colocar uma bolinha nas seguintes coordenadas: A1, A4, B5, E2, F1, F3.

Scat

COMECE COM 12 VIDAS

Para conseguir 12 vidas logo no começo do jogo, use o seguinte código. Aperte Start no controle I e os botões A, B e direcional para cima, tudo ao mesmo tempo.

Double Dragon III

MATE O ITALIANO

Para fazer pizza com ele, use primeiro Ranzou e dispare contra ele seus 20 shurikens. Quando acabarem, lute com sua espada cortante até ele cair. Depois é só correr para o lado oposto. Faça outra vez.

Batman: Return of the Joker

PASSWORD

Comece no estágio 7. Para pular as seis primeiras, a password é GPZT.

Turtles III (Game Genie)

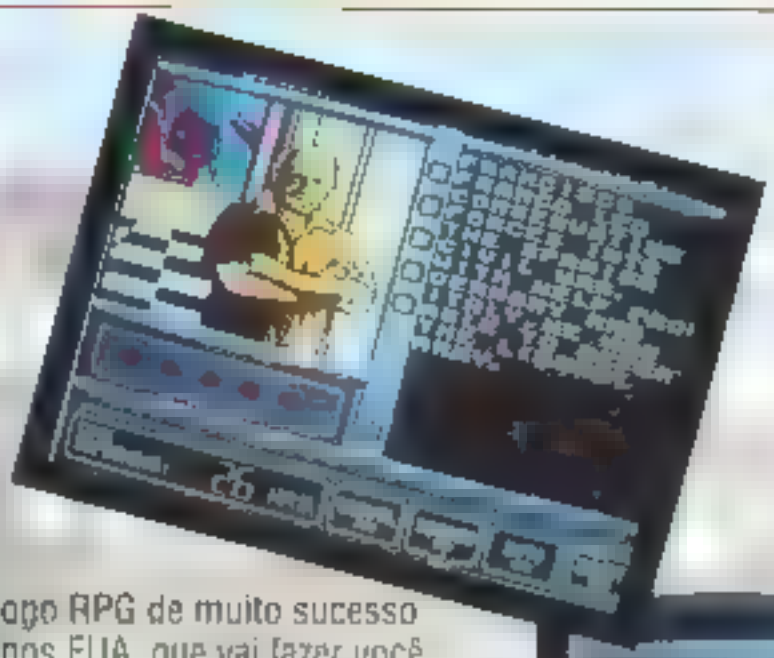
VIDAS FÁCEIS

Você precisa ter o Game Genie, para conseguir essa vantagem. Use o código AAAEAU, e a cada inimigo morto ganhará uma vida extra.

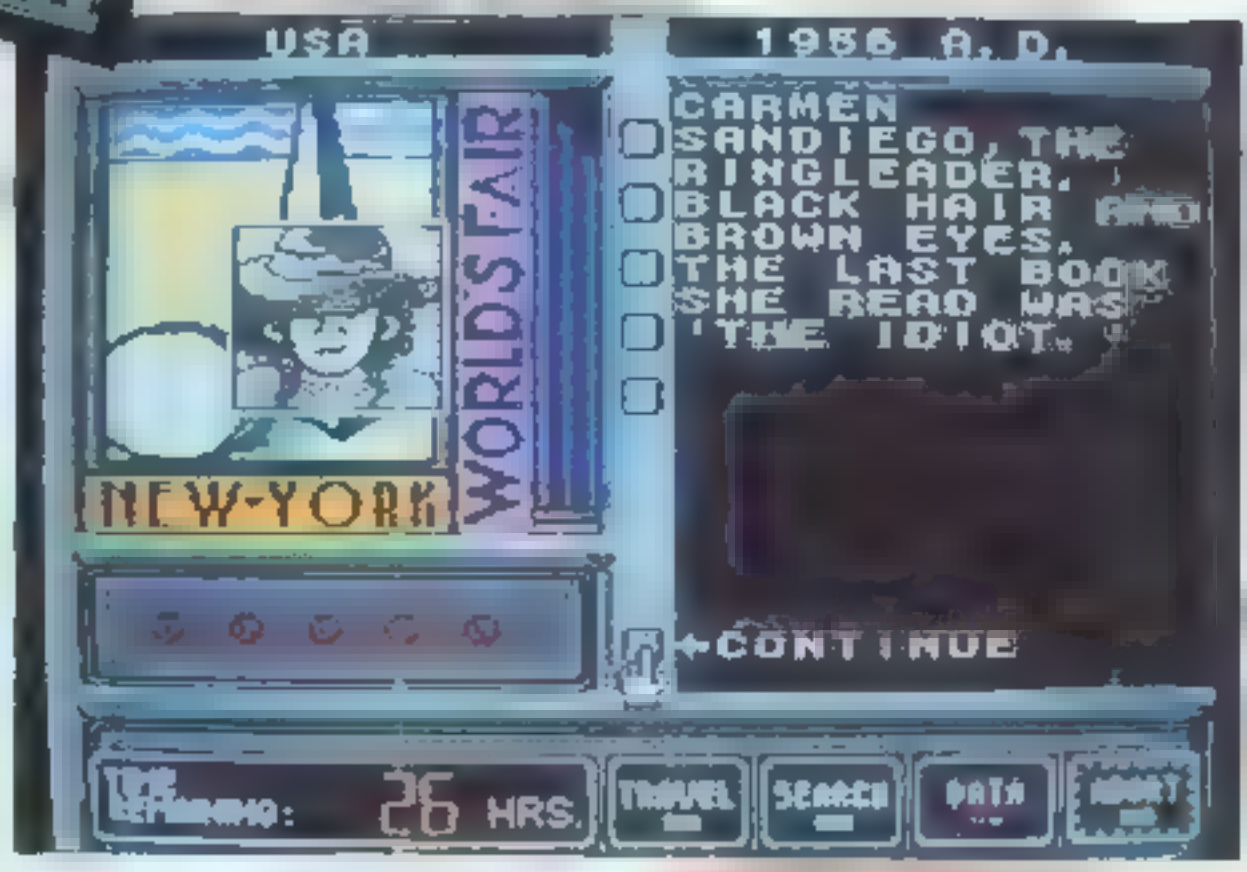
Star Trek

PASSWORD

Para começar o jogo logo de cara num nível mais adiantado, use o seguinte código como password: P?RV!RZHLGOD.



Where in TIME is Carmen Sandiego?



Jogo RPG de muito sucesso nos EUA, que vai fazer você queimar a cuca o tempo todo. Seu papel é o de um patrulheiro do tempo, recem-contratado pela agência de detetives ACME para encontrar um criminoso. Viajando na Chronoskimmer 325 I, a mais avançada máquina do tempo da Galáxia, que pode levá-lo através de 1.500 anos de história e se materializar em 42 diferentes localizações geográficas, você tem 34 horas para realizar a sua missão: resgatar através do tempo o criminoso, um dos 11 membros da Liga Internacional dos Vilões Sinistros (V.I.L.E.)

Para isso você conta com a ajuda de uma enciclopédia, para decifrar as pistas que os informantes da ACME, espalhados pelo tempo, irão lhe fornecer. Não se esqueça, a enciclopédia está escrita em inglês. Se você não domina bem a língua de Tio Sam, vai ser bem difícil avançar neste jogo - que é fácil para os americanos

Com bons gráficos e um som satisfatório, o jogo proporciona um misto de diversão e conhecimento.

Este jogo causou um certo furor quando saiu para PC nos EUA e hoje existe para vários consoles e sistemas de computação. Vale mais pela originalidade do conceito do que pelo jogo em si. Uma vez que você pegue a manha, fica um pouquinho sem graça. Ao mesmo tempo, trata-se de uma maneira bem legal de treinar história, geografia e inglês. (É mais divertido que a aula de cursinho). Mas legal mesmo será a versão para CD-Rom, bem mais completa e complexa. Aguardem...

Marcelo Kamikaze

FICHA TÉCNICA

Nome:	**C.Sandiego**
Console:	**NES**
Modalidade:	**RPG**
Nº de jogadores:	**1**
Nº de fases:	**N/A**
Fabricante:	**Konami**
Capacidade:	

AVALIAÇÃO

	MB
Gráfico:	**9**
Som:	**6**
Diversão:	**7**
Desafio:	**4**

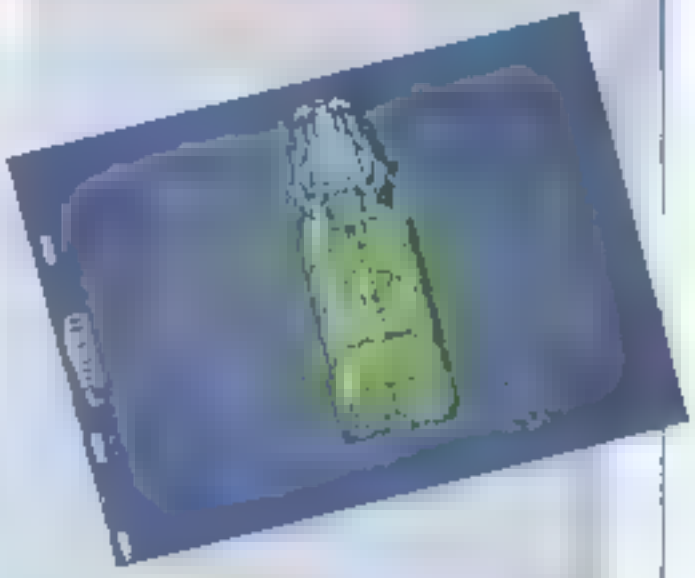
SUPER SPY HUNTER

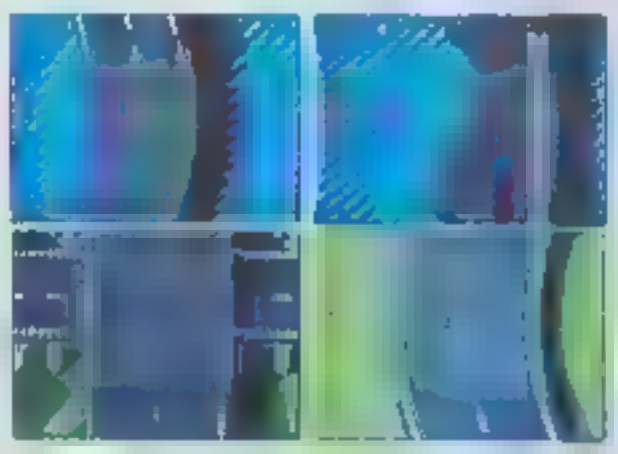
O jogo não traz novidades. É a sequência do Arcade Spy Hunter. Envolve um misto de corrida em alta velocidade e combate, como no filme Mad Max. O objetivo é conduzir seu carro por uma estrada cheia de obstáculos e inimigos São helicópteros, tanques, limousines e caminhões, atirando o tempo todo contra o carro. Como se já não bastasse, o caminho é repleto de surpresas e qualquer vacilada pode custar muito caro. Se conseguir driblar as rajadas inimigas e desviar dos obstáculos da pista, você logo encontrará o primeiro chefe: uma jamanta que dispara bombas em várias direções e transporta helicópteros.

Você cruzará desertos, mares, barreiras, lasers e as mais diversas fases para chegar ao segundo chefe, uma gigantesca máquina de destruição.

Atire sempre circulando, pois assim fica mais difícil de ser atingido, e não tire o dedo do botão de tiro.

Você vai ser campeão, com certa!





FICHA TÉCNICA

Nome:	S. Spy Hunter
Console:	NES
Modalidade:	Direção
jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Sun Soft
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	7
Som:	7
Diversão:	8
Desafio:	7

Violência e velocidade é só, precisa mais? Yes, man! Precisa muito mais desafio: Super Spy Hunter quase não muda o tempo todo. É uma mistura bem punk de jogo de direção com tiro, mas infelizmente se torna chato rápido O gráfico não ajuda nem atrapalha. E o som não chega a ser nenhuma Brastemp. Se você for fanático por esses jogos meio "Mad Max" é melhor procurar Road Rash para Mega Drive (Sega). Mas na falta de outro jogo no gênero, este até que quebra o galho.

Baby Betinho

Vice

Alguns corpos foram encontrados, armas secretas desaparecem e ■ crime organizado está sempre presente.
Você é o policial ■■ Vice, Quinn Hart, e sua missão é enfrentar terroristas, gangues de ruas e assassinos, que agora possuem as armas secretas. No início do jogo, entre em sua super-máquina e persiga os criminosos. Em outra fase você vai encontrá-los no subterrâneo, entre tiroteios ■ bombas.
Com sua Magnum 44, atire nos mercenários e assassinos profissionais. Você também vai ter de enfrentar as armas ■ robôs de última geração, roubados por eles ■ agora usados contra você.
Não é uma missão fácil. Pelo contrário, as armas têm um enorme poder de destruição, ■ só quem for muito habilidoso sairá vivo dessa .
Cuidado com estas armas: **M5 Scorpion e PCU - 110 Rogue.**

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Vice Project Doom**
Console:	**NES**
Modalidade:	**Tiro**
Nº ■ jogadores:	**1**
■ de fases:	**–**
Fabricante:	**American Sammy**
Capacidade:	**2 Mega**

AVALIAÇÃO

	MB
Gráfico:	**9**
Som:	**8**
Diversão:	**8**
Desafio:	**9**

Existem três coisas que me dão muito prazer: a velocidade é uma, combate ao crime é outra, mas a terceira só o tempo me permitirá revelar. Vice é um dos melhores jogos nessa linha, tendo como características um gráfico digno de 16 bits e uma trilha sonora eletrizante. O desafio é bárbaro, você vai se descabelar para passar daqueles chefinhos marotos. Vale a pena treinar pontaria e conferir.

Marjorie Bros

RACE AMERICA™

Que tal disputar um rally, percorrendo os Estados Unidos da América num carro esporte, com 6 marchas e velocidade final de 224 km/h? Só mesmo em filme? Não. Race América traz todas essas emoções e muito mais. Você irá percorrer de Boston a Los Angeles com paradas em New York, Washington, Cincinatti, Detroit, Chicago, Kansas City, Dallas e Denver. Você pode disputar com Mr. Turbo ou queimar borracha com outro jogador. A corrida pode ser no autódromo ou na estrada, a escolha é sua. É também uma tela que mostra de cima, quando o concorrente se aproxima. Para reabastecer o seu carro, preste muita atenção nas curvas. Nelas você pode conseguir galões em pontos estratégicos.
O jogo é bem competitivo, ganha quem chegar primeiro a Los Angeles. Esquente o seu motor e prepare-se para uma viagem em alta velocidade.

É, maninhos, já que o pixe anda curto, a melhor maneira de tirar uma chintra by car é jogando Race America. Que, apesar de ter um gráfico bom, poderia ser um pouco mais trabalhado.O som é bem comportado, levando em conta a potência do aparelhinho. Neste jogo, a diversão é o grande barato, porque dá pra ficar esperto no racha durante o jogo. Este é para Mc Hammer nenhum botar defeito.

Lord Matias

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Race America**
Console:	NES
Modalidade:	**Direção**
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	-
Fabricante:	Absolute
Capacidade:	**2 Mega**

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	8
Som:	9
Diversão:	9
Desafio:	7

TELAMANIA

Os caminhos surpreendentes da briga entre Nintendo e Sega

por Marcelo Kamikaze

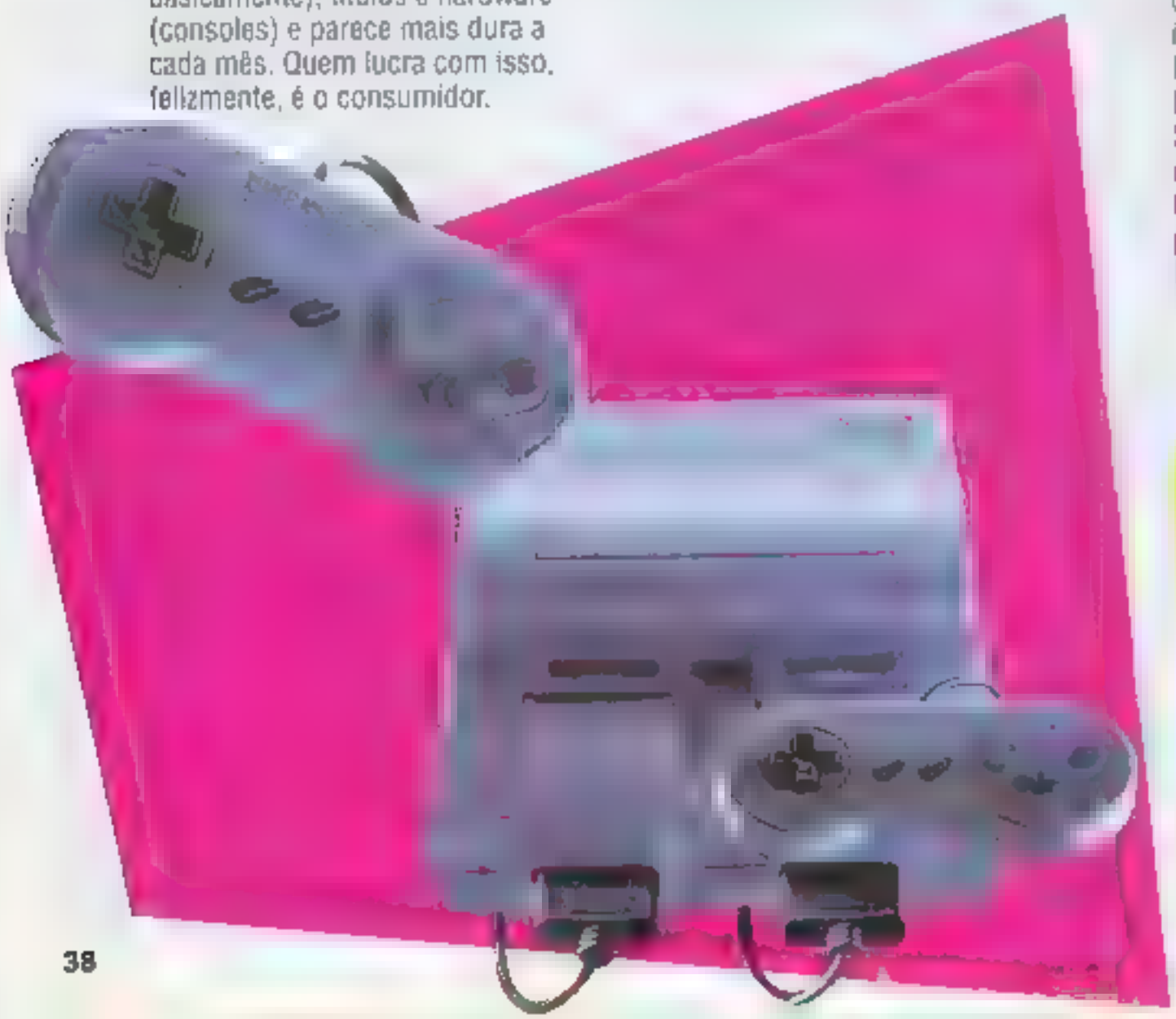
O Summer CES (Consumer Eletronics Show), a maior feira de eletrônica dos States, terminou no início de junho em Chicago. Serviu para lecharem contratos milionários e esclarecerem alguns pontos quanto ao futuro do mercado mundial de videogames. Ficou claro, para começo de conversa, que a disputa entre a Nintendo ■ a Sega vai continuar acirrada por algum tempo, até 1993 no mínimo. A briga passa por preços, software (jogos, basicamente), títulos e hardware (consoles) e parece mais dura a cada mês. Quem lucra com isso, felizmente, é o consumidor.

[illegible]

Os preços de consoles continuam baixando desesperadamente. Nintendo e Sega anunciaram que tanto Super Nes como ■ Genesis passarão a custar US$ 99,99 a partir de agosto deste ano. Essa estratégia acaba valorizando ■ mercado de software. A idéia parece ser ganhar dinheiro mais com cartuchos do que com consoles. Ou seja, quanto mais consoles vendidos (a preço de banana), mais consumidores de cartuchos existirão. Desse jeito, as empresas logo vão oferecer o console de graça junto com um cupom para comer um Big Mac de graça na primeira esquina.

[illegible]

A Sega ganhou a guerra dos lançamentos de 16 bits em 1991, com títulos como Sonic, Joe Montana II e Quack Shot, mas a Nintendo saiu detonando este ano com jogos impressionantes como Street Fighter II, Turtles IV e Battletoads. Esta batalha promete. Sabemos que a Sega vem aí no segundo semestre com Tazmania, Sonic 2 e Batman 2. Resta ver se a Nintendo vai manter o pique, com Super Flying Warriors e Mario Paint entre outros, ou ■ a



Sega vai conseguir retomar a dianteira na área. A briga vai esquentar ainda mais com o aperfeiçoamento das *third party software houses* (fornecedores autônomos) e a entrada dos grandes estúdios de cinema, de olho neste mercado promissor.

A Briga dos CD-Rom

Mesmo no calor da batalha tecnológica, a guerra dos preços é que dá o tom. A Sega of America mostrou o Sega CD Multimedia Entertainment System (MES?) em Chicago e promete lançá-lo, junto com 30 jogos, para o Natal deste ano pelo preço de US$ 299,99. A Nintendo respondeu à altura. Disse que o seu CD-Rom, desenvolvido junto com a Philips, não só será melhor como mais barato. Enquanto o relógio do Sega CD roda a 12,5 Mhz, rapidíssimo, o da Nintendo CD vai rodar a 25 Mhz!! O Sega-CD é preso às 64 cores do Mega Drive; o da Nintendo terá uma capacidade quase ilimitada de reprodução de cor. E o mais impressionante da história toda: o Nintendo CD vai custar apenas US$ 200 quando for lançado no inincio de 1993. A Sega, por sua vez, treplicou com uma frase curta e grossa: "Talk é cheap", ou seja, falar é fácil. Mas deixou claro, ao mesmo tempo, que não pretende perder a guerra dos CDs em função de preço.

A Nintendo vem aí

A disputa entre Nintendo e Sega promete chegar à nossa praia em breve. Segundo o jornal O Globo, a Nintendo do Japão está negociando com a Gradiente e a Estrela a comercialização dos seus produtos no Brasil. Numa primeira etapa os produtos serão importados. A briga com a Tec Toy, que produz os jogos e consoles da Sega no país, deverá ser das boas.

LANÇAMENTO

Com o lançamento de Street Fighter II em versão SNES, a Capcom poderia correr o risco de perder a sua galinha dos ovos de ouro nos arcades. Mas como a empresa não é boba nem nada, tratou de reformular o jogo e garantir novas emoções para os "kick and punchers", lançando Street Fighter II' – Champion Edition (Edição dos Campeões), já apelidado de Street III. Nesta versão, que em meados de junho já provocava filas em alguns fliperamas de São Paulo, os gráficos se tornaram mais agressivos e os traços mais definidos. Os céus do cenário de fundo ganharam agora um tom apocalíptico e, o rosto dos heróis, uma expressão bem mais acentuada. A outra grande novidade é

FICHA TÉCNICA

Nome:	**SF-II Ch. Edition**
Console:	**Arcade**
Modalidade:	**Luta**
Nº de jogadores:	**1 ou 2**
Nº de fases:	**12**
Fabricante:	**Capcom**
Capacidade:	**Enorme**

AVALIAÇÃO

	LM	8B
Gráfico:	9	10
Som:	9	10
Diversão:	9	10
Desafio:	9	10

Pode crer moçada, já gastei todo o meu salário em fichas e ainda não consegui ganhar nenhuma vez de Baby Betinho. Ele é duro na queda em jogos de "Kick and Punch". A velocidade de Champion Edition (ou Street III, para os íntimos) está animal. E dá para fazer miséria com os quatro jogadores novos. Só não gostei de jogar com o Sagat. O som é tão chocante que até gravei um tape só com a música do Guile. A defesa, tal como em Street Fighter II, é importantíssima. Mas às vezes é melhor você deixar o adversário lhe acertar para agarra-lo logo em seguida. São mais de 60 estratégias novas nesta diversão. É bom ir treinando porque ficou bem mais difícil acabar.

Lord Matias

que agora se pode jogar com Balrog, Vega, Sagat e até com Bison, criando centenas de estratégias novas que tornam o jogo ainda mais divertido que a versão anterior. O som continua o mesmo e as fases de bônus também. O clock do jogo é um pouco alterado em sua velocidade, tornando o ritmo um pouco mais rápido. Só para se ter uma idéia, qualquer lutador que se aproxima de seu adversário será agarrado sem perdão. Isso diminui as chances de apelação contra o computador. Outra alteração de peso é o aumento do espectro do Dragon Punch. Com isso, Ken e Ryu podem bloquear qualquer investida aérea de seus adversários. Entre os novos lutadores, anteriormente controlados pelo computador, quem se destaca é o Vega. Ele é o mais rápido e aplica os golpes mais perigosos e mais difíceis de serem defendidos. Na sua nova versão, Sagat pode agarrar seus adversários e desferir-lhes joelhadas surpreendentes.

Balrog é, de todos, o mais curioso: todos os seus golpes são executados com soco, inclusive os especiais. Por último, o Bison: ele é capaz de desferir uma tamancada mortal em

seus oponentes. A essa hora você já deve estar babando para jogar este incrível "kick and punch". Para não perder tempo nem dinheiro, veja abaixo alguns golpes especiais dos quatro novos lutadores que a **GamePower** pesquisou para você.

*A placa do jogo **Street Fighter – Champion Edition** foi cedida pela Taiboon Diversões Eletrônicas, de São Paulo. Tel. (011) 35-9261*

Desta vez a Capcom foi longe demais. A Champion Edition de Street Fighter II para arcade (ou fliperama, em bom português) apresenta gráficos ainda mais chocantes que na versão anterior. Isto para não falar da nova roupagem dos personagens, que está duca...
Outro grande barato é a velocidade de jogo. Vai levar os pregões à loucura. Treine bem os golpes publicados – você vai precisar deles. E não se esqueça. Vega é o melhor. Os golpes dele são os mais rápidos e os mais difíceis de bloquear.

Baby Betinho

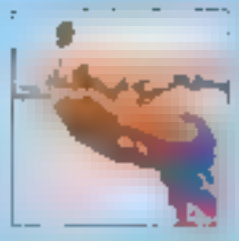
OS SEGREDOS DOS NOVOS LUTADORES

BALROG

Soco de virada
Mantenha o controle direcionado atrás por 2 segundos apertando os três botões de chute. Depois solte-os, direcione para frente e aperte-os novamente.

Corrida com soco
Mantenha o joystick atrás por 2 segundos, direcione para frente e aperte um botão de soco simultaneamente.

Cabeçada
Chegue perto de seu adversário, direcione para frente e aperte algum botão de soco.



SAGAT

Magia em cima
Faça uma meia lua em direção ao seu oponente e digite o botão de soco. Se o botão digitado for o de soco forte, a magia sairá rápida; se for o de soco fraco, a magia sairá lenta. Para **Magia em baixo**, repita a dica anterior, mas com botão de chute.

Joelhada surpresa
Direcione o seu joystick por 2 segundos na diagonal inferior contrária à posição do seu rival. Direcione agora para a diagonal superior que está a favor de seu adversário e digite chute forte.

VEGA

Cambalhota com ataque
O mesmo truque da corrida com soco de Balrog.

Salto com ataque
Direcione para trás, pressionando o controle por 2 segundos. Aí para cima e um botão de chute.

BISON

Parafuso de fogo
O mesmo truque da corrida com soco de Balrog.

Salto com tamancada
O mesmo procedimento de salto com ataque, explicado em Vega.

VOCÊ DECIDE

35% DESCONTO À VISTA - [illegible] - 3 x SEM JUROS - 10% DESCONTO NO CARTÃO

- *PREÇO ESPECIAL NO ATACADO PARA LOCADORAS E LOJAS* - SEU CARTUCHO USADO VALE DINHEIRO NA COMPRA DE UM NOVO - SEJA UM FRANQUIADO CHAMONIX COM PADRÃO AMERICANO - LOCAÇÃO DE CARTUCHOS DE TODOS OS SISTEMAS - DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

VENHA CONHECER A LOJA E LOCADORA MAIS COMPLETA DO BRASIL

Visite nosso estande na feira de videogame

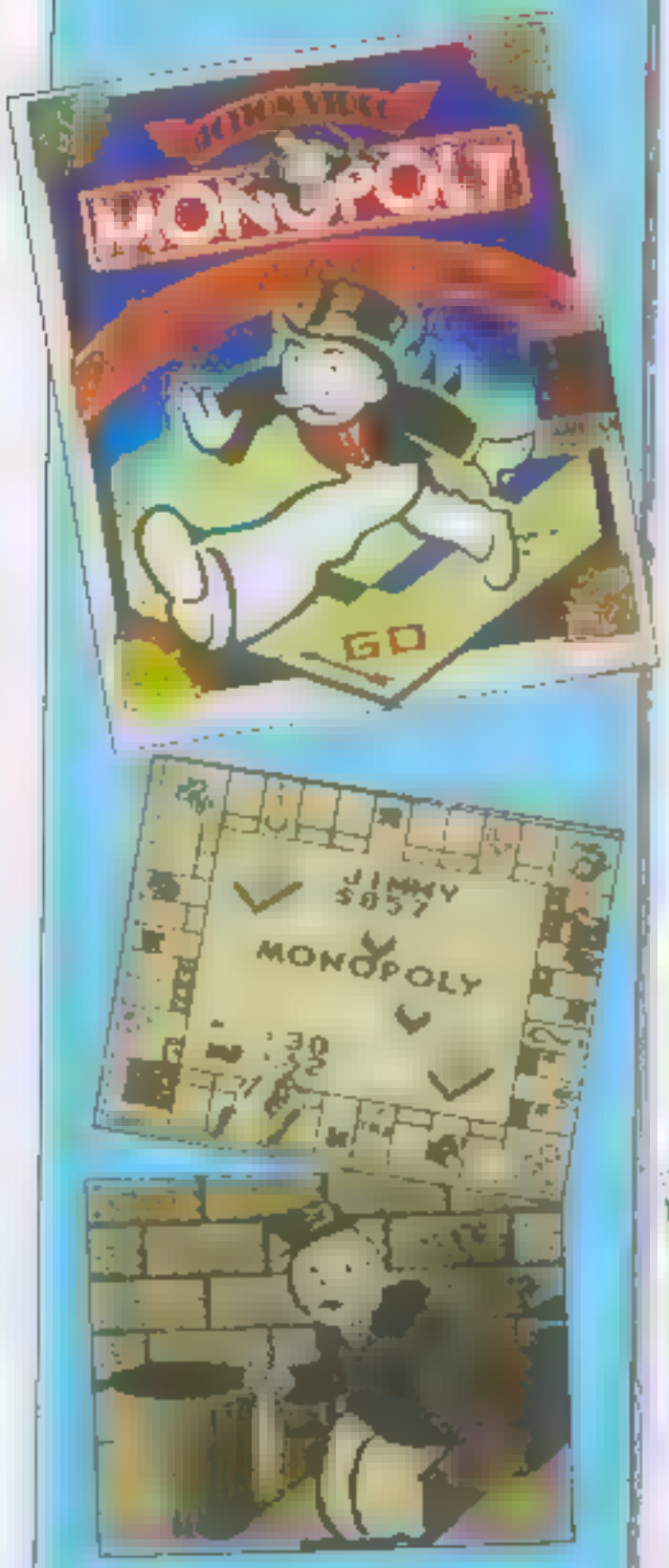
Chamonix

- ATENDIMENTO SUPER RÁPIDO
- PRONTA ENTREGA
- ULTIMOS LANÇAMENTOS
- IMPORTAÇÃO PRÓPRIA

GAMES CLUB

BRASIL - RUA JUQUIS, 284 MOEMA -TEL (011) 61.0355/240.0201/542.3550
EUA - 34 S.E. 2ND AVE. SUITE 210, MIAMI, FL 33131 - TEL: (305) 372.0087

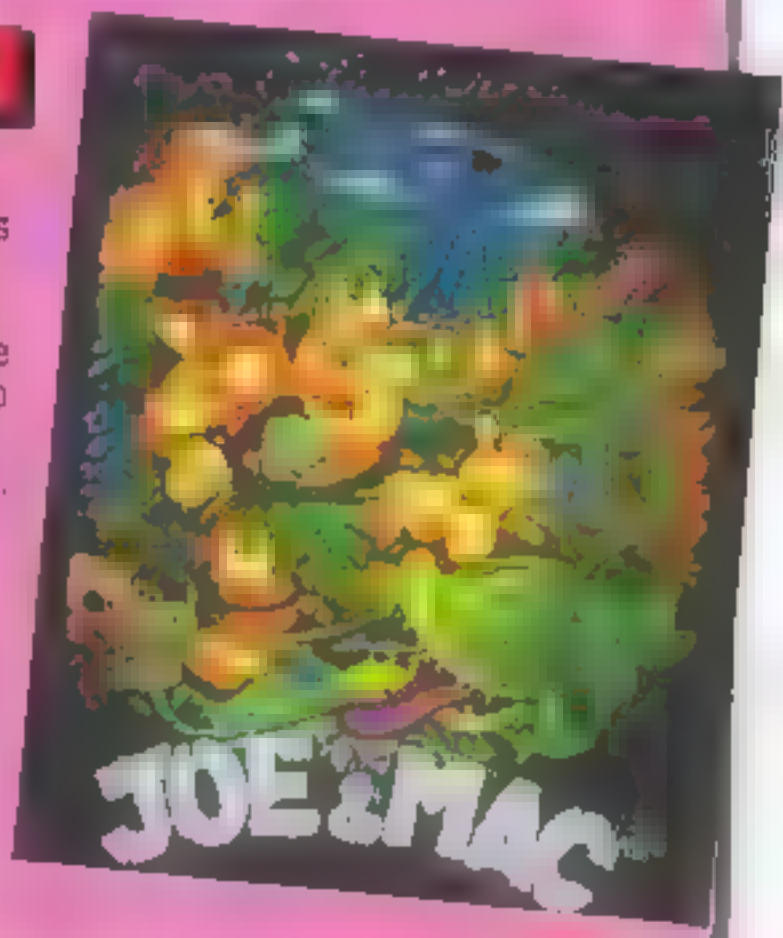
BANCO IMOBILIARIO



O nosso velho e bom Banco Imobiliário (Monopoly) já está disponivel para Game Boy. O objetivo, como se sabe, é ficar rico. O computador cuida das contas, permitindo um jogo rápido e rasteiro. Pode-se jogar com até três amigos ou contra oito adversários automáticos.

JOE & MAC

Os Neaderthal's capturaram as mulheres da aldeia, quando Joe Mac caçava dinossauros. Cabe a Joe resgatá-las, enfrentando dinossauros, pterodáctilos e inimigos, fortemente armado de bumerangues, machados, ossos e rodas. Versão para Game Boy de sucesso SNES



ADVENTURE ISLAND

Sua missão é encontrar a princesa Tina, que está perdida. No caminho você terá que lutar contra víboras, morcegos e pterodáctilos. Para isso você conta com a ajuda de dinossauros amigos e de um superskate. Quebre os ovos para achar muitos pontos e passagens secretas.

Bill & Ted's Excellent Video Game

PASSWORDS

Quem quiser selecionar fases neste jogo "excelente" só precisa teclar os códigos seguintes:

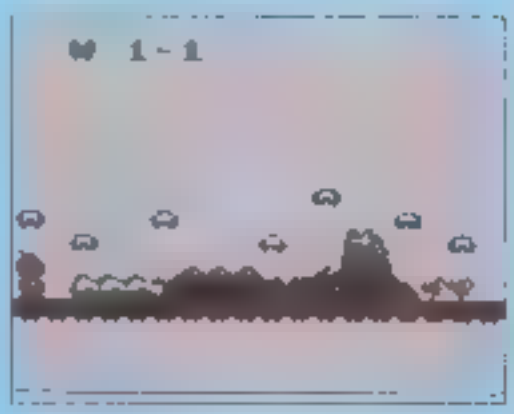
Level 2: 555 - 4239
Level 3: 555 - 6767
Level 4: 555 - 8942
Level 5: 555 - 4118
Level 6: 555 - 8471
Level 7: 555 - 2989

R - Type

TELA DE OPÇÕES

Ninja Boy

SELEÇÃO DE ESTÁGIO



Na tela de apresentação pressione: setas 2 para cima e 2 para baixo, A, B, A, B, e Start. Vai aparecer o símbolo "W1 - 1". Aperte para cima e para baixo para escolher o estágio. Você vai começar com 80 lutadores e 90 chutes milagrosos.

Snow Bros

INVENCIBILIDADE

Para evitar a desgraça neste jogo, direcione para a diagonal inferior esquerda, para baixo, A e B simultaneamente e Start. Pronto, você já está invencível

Operation C

SELEÇÃO DE MÚSICA

Digite rapidamente na tela de apresentação setas [illegible] Start. Quando aparecer [illegible] direcione para mudar a música.

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretoria
Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

GAMEPOWER

Número 1 - Julho de 1992

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assistentes de Arte: Maria Cristina Braga, Simone Leandro
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli
Colaboradores:
Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), André Biancardi, Thiago Sorrentino (pilotos), Fernando Sampaio (fotos).

COMERCIAL

Marketing: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado
Assinaturas: Luiz Peduti

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAMEPOWER é uma publicação da Nova Cultural Editorial Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo,346 - 9º andar CEP 01410-901, São Paulo, SP.

CENTRAL DE ATENDIMENTO

Tel. (011) 881-8266
Ligue para o telefone acima para apresentar suas sugestões, reclamações ou pedir qualquer outra informação sobre esta publicação. Por escrito, remeta sua carta para:
Revista GAMEPOWER
Central de Atendimento
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Números Atrasados
Para obter números atrasados procure o distribuidor DINAP de sua região. Por carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP.

Fotolitos: REPRO.
Impressão: CLY.

OS 10 MAIS

Os jogos mais alugados na cidade de São Paulo durante o mês de junho

SNES

F-0
Final Fight
Joe & Mac
Top Gear
Contra III

NES

Turtles III
Capitão América
Simpsons II
Mega Man IV
Teminator II

10 RECORDES AMERICANOS (NES)

Adventure Island	272,040
Batman	6,802,500
Battletoads	999,999
Castlevania III	999,999
Double Dragon II	9,999,990
Dr. Mario	1,022,400
Paperboy	191, 300
Robocop	112, 081
Super Mario BrosIII	9,999,990
Tetris	855,781

A GamePower quer lançar uma seção de recordes brasileiros (SNES, NES e Game Boy) já no próximo número da revista. Se você conseguiu uma pontuação alta e gostaria de disputar um lugar na lista, mande uma foto de tela do seu recorde pessoal para:

RECORDES GAMEPOWER
Al. M. Rocha Azevedo, 346
9º andar, CEP 01410 - 901
Cerqueira César
São Paulo, SP

REAL SHOP GAMES

Real

A MAIOR E MAIS COMPLETA LOCADORA

GAME GEAR

MEGA DRIVE

NA REAL VOCÊ DETONA TODAS AS TELAS SÓ NÃO DETONA A SUA GRANA.

SUPER FAMICOM

Difícil não é vencer os desafios das telas. Difícil é quando você está ficando craque num jogo e tem que devolvê-lo. Pois é, na Real isso não acontece. Aqui você fica com seus jogos favoritos por dois dias e paga somente uma diária.

Passe na Real. Você só tem a ganhar.

TURBO GRAFX 16

Nintendo

AQUI VOCÊ ALUGA UM GAME POR DOIS DIAS E SÓ PAGA UMA DIÁRIA.

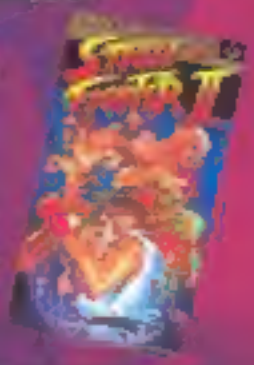
NEO GEO

Master System

SUPER FAMICOM

STREET FIGHTER II
MAGIC SWORD
PARODIOS*
TURTLES IN TIME*
PRINCE OF PERSIA*

* DISPONÍVEL EM JULHO



MEGA DRIVE

BARCELONA 92
THE TERMINATOR
SIMPSONS
CADASH
FERRARI GRAND PRIX

MEGA CD PLAYER

OFFICIAL GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Av. Paes de Barros, 2.959 - Tel.: 914.7121 ☐ Rua Conselheiro Moreira de Barros, 207 - Tel.: 950.5379
☐ Av. Dom Pedro II, 1.195 - Tel.: 440.4724 ☐ Av. Moaci, 292 - Tel.: 543.0853 ☐ Rua Barão de Tatuí, 317
Tel.: 825.7264 ☐ Av. Dom Pedro I, 1.327 - Guarujá ☐ Av. Faria Lima, 5.160 - São José do Rio Preto
Tel.: 33.4300 ☐ Av. Alberto Andaló, 3.333 - São José do Rio Preto - Tel.: 32.1787

A jogada certa está na LKC Vídeo do Brasil, onde você encontra todos os lançamentos internacionais!

Nintendo

GAME GEAR

SUPER NINTENDO

GENESIS

MEGA DRIVE

MEGA CD

NEO

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LKC
VÍDEO DO BRASIL

BREVE NOVAS LOJAS
POUSO ALEGRE-MG • JOINVILE-SC
PORTO ALEGRE-RS

MATRIZ - R. Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa - CEP 02168 - Tel: (011) 864.9418 - Fax: (011) 954.8392 - São Paulo - SP
Loja 1 - SÃO PAULO-SP - R. Apucarana, 1209 - Tatuapé - Tel: (011) 217.4899
Loja 2 - BRASÍLIA-DF - SCLN 211 - Bloco C Cj. 215 - Tel: (061) 273.9083
Loja 3 - FOZ DO IGUAÇU-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41 - Tel: (0455) 73.2031
Loja 4 - CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 785 - Tel (041) 226.5432
Loja 5 - GOIÂNIA-GO - Av. Perimetral, 1882 - Setor Coimbra - Tel (062) 233.4122
Loja 6 - GUARULHOS-SP - R. João Gonçalves, 180 - Tel (011) 208.7406

REVISTA

GAMEPOWER

© By Capcom Inc. All Rights Reserved. Parte integrante da revista GamePower.
Não pode ser vendido separadamente.